

PIF

TOUT EN RÉCITS COMPLETS

et son
GADGET
surprise

N° 15

HÉ! CORINNE! DEVINE QUEL EST
LE GADGET SURPRISE DE
CETTE SEMAINE? JE L'AI
DANS MA ROCHE!



J'ARRIVE JEANNOT! ME VOILÀ!
NE MÈCHERCHES PLUS! JE
SUIS LÀ! JUSTE DERRIÈRE
TOI!

DERRIÈRE MOI?...



HAHAHA! QU'IL
EST BÊTE!!

QUE ME DEMANDAIS-TU?
DE DEVINER LE
GADGET SURPRISE
DE CETTE SE-
MAINE, DANS PIF!
CHAMEAU!!!

J'AI TROUVÉ JEANNOT!
LE GADGET SURPRISE
DE CETTE SEMAINE
DANS PIF, C'EST UN
BONHOMME DONT LE
NEZ SE TRANSFORME
AU GRÉ DU LECTEUR!

CO... COMMENT
TU AS DEVINÉ?



2 F

HEBDOMADAIRE 25^e ANNÉE BELGIQUE 20 FB SUISSE 2 FS ITALIE 3

DANS CE NUMÉRO

Une aventure comique de
PIF. Lequel, de PIF ou
d'HERCULE, sera le plus
malin? Dans « OPERATION
CAMELEON »... en 5 pages.

*

BOB MALLARD et PUCHON.
Pour eux, l'ennemi est par-
tout dans « ENFER SUR
L'ARCTIQUE »... Page 11.

*

Une aventure comique à su-
spense où le génie de TOTO-
CHE fait merveille. Page 32.

*

LE GRELE 7-13 mène une
lutte acharnée contre l'occu-
pant dans « CŒUR DE
PIERRE ».

*

Et, comme chaque semaine,
PIFOU - GAI-LURON - M. LE
MAGICIEN - LEO BÊTE A
PART - CORINNE ET JEAN-
NOT - PLACID ET MUZO - LE
CONCOMBRE MASQUE -
COUIK - NESTOR.

LE GADGET-SURPRISE en
pages 59 et 60

Le journal des jeux de
16 pages avec le jeu
concours primé qui vous
fera gagner 250 F et un
magnifique TELECRAFT.



Vous exagérez, Messieurs...

« ... Je vous félicite pour le nouveau PIF. Mais ne croyez-vous pas, en voulant faire trop bien, avoir exagéré un peu? Ce journal des jeux que vous offrez en supplément n'est-il pas trop copieux? Jean-Jacques, qui se passionne, n'en « vient pas toujours à bout », et je crains que son travail scolaire n'en pâtisse... »

Rassurez-vous Mme TARZEL, Juvisy-91, nous sommes certains que Jean-Jacques saura organiser son temps et restera le brillant élève qu'il est.

Notre journal des jeux c'est vrai, est riche et varié. Il doit l'être pour donner satisfaction à toute la famille. Mais tout n'est pas obligatoirement destiné à tous. Certains jeux sont conçus pour les plus petits, d'autres pour les lecteurs de l'âge de Jean-Jacques, d'autres enfin pour les plus grands. Chaque lecteur doit, comme on dit, « y trouver son bonheur » et d'innombrables lettres prouvent que tel est le cas.

Quant à toi, Jean-Jacques, nous te rappelons le sage proverbe qui dit : « Il y a un temps pour pêcher et un temps pour sécher les filets... ». Un temps pour la détente, et un temps pour le travail. Notre équipe de rédaction te fait confiance.

Le rédacteur en chef :

Georges Raim

De vous à nous de nous à vous

Frédéric DECOTTIGNIES,
PLESSIS-BELLEVILLE :
« ... Le Grêlé 7-13 est pas-
sionnant, j'aimerais savoir
si c'est difficile de faire un
numéro de PIF car les jeux,
faut les trouver ! »

— Faut le faire, comme dirait
Maurice Biraud. Evidemment
chaque semaine il faut que
la Rédaction trouve des
dizaines d'idées nouvelles, et
veille à ce que tous les des-
sins rentrent à l'heure. Tâche
difficile et délicate, mais faite
avec bonne humeur et plaisir
pour la joie de nos lecteurs.

Véronique CHIARA, VILLE-
PARISIS : « ... De tous les
gadgets, celui que j'ai pré-
féré est le ZIP magique.
Mais le « baromètre » ne
marche vraiment pas... il
reste toujours au bleu. »

— Eh oui, nous savons qu'un
certain nombre de barom-
ètres-gadgets s'obstinent à de-
meurer au bleu-fixe. Des
baromètres optimistes, quoi...
Un petit défaut de fabrica-
tion expliquera cette ano-
malie... Souhaitons que la
saison sera conforme aux
prédictions de ton baromètre
récalcitrant.

Suite page 79.

LES ÉDITIONS VAILLANT

SIÈGE SOCIAL
RÉDACTION-
ADMINISTRATION

126, rue
La Fayette
Boîte Postale
n° 77-X
PARIS-10^e
T. : 770-97-59
(7 lig. groupées)
C. C. P.
4620-25

TARIF D'ABONNEMENT

Les abonnements sont mis en service la
première semaine de chaque mois sur
règlement parvenant au plus tard à notre
Administration le 20 du
mois précédent. Pour les
réabonnements, après
deux avis, un mandat-
postal contre rembourse-
ment vous est envoyé.

PPF

HEBDOMADAIRE

FRANCE ET COMMUNAUTÉ

3 mois : 26 F - 6 mois : 49 F - 1 an : 94 F

ÉTRANGER

3 mois : 29 F - 6 mois : 58 F
1 an : 110 F
Pour les changements d'adresses, joindre
une ancienne bande et 0,75 F.

Adressez vos règlements :

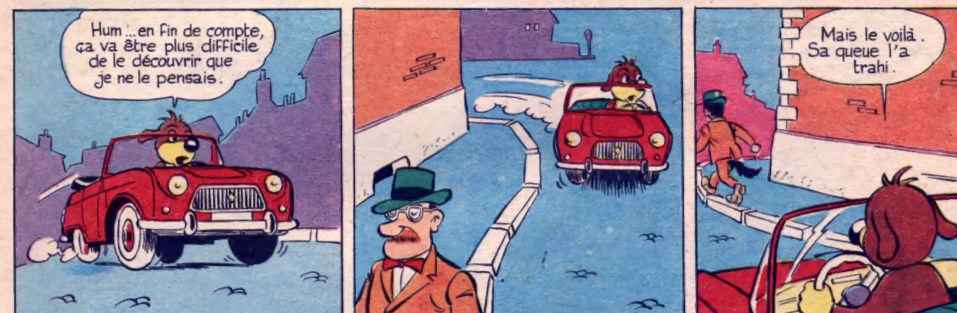
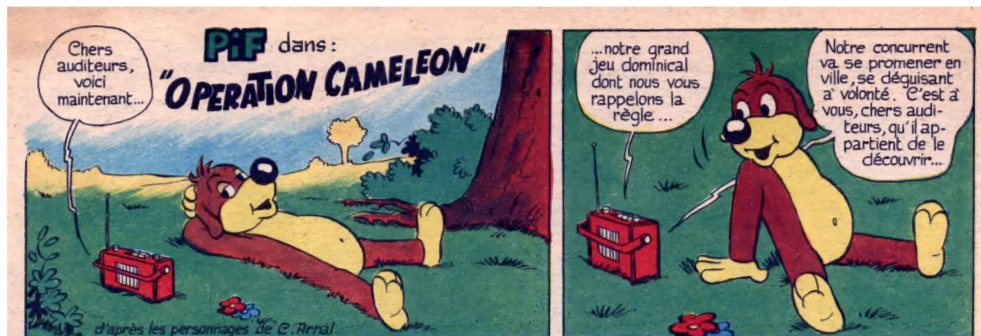
Les ÉDITIONS VAILLANT
126, rue La Fayette,
Boîte Postale 77-X, PARIS-10^e
C. C. P. 4620-25

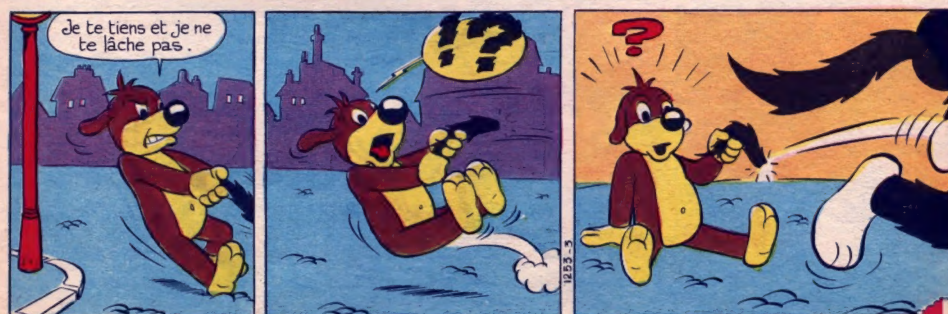
Prix de vente de l'exemplaire :
France : 2 F - Belgique : 20 F B
Suisse : 2 FS - Italie : 300 LIRE -
Tous autres pays étrangers : 2,40 F.F.

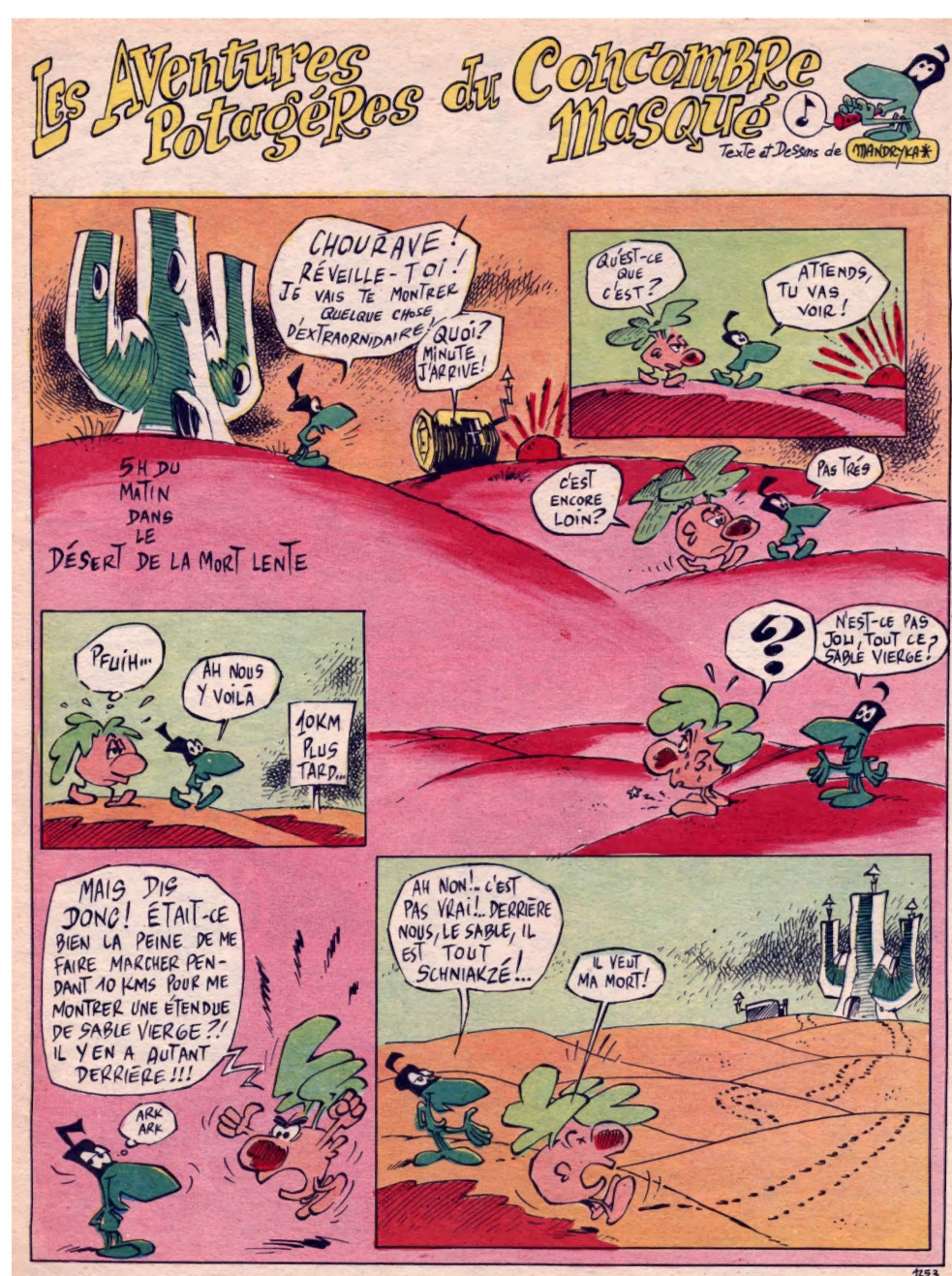
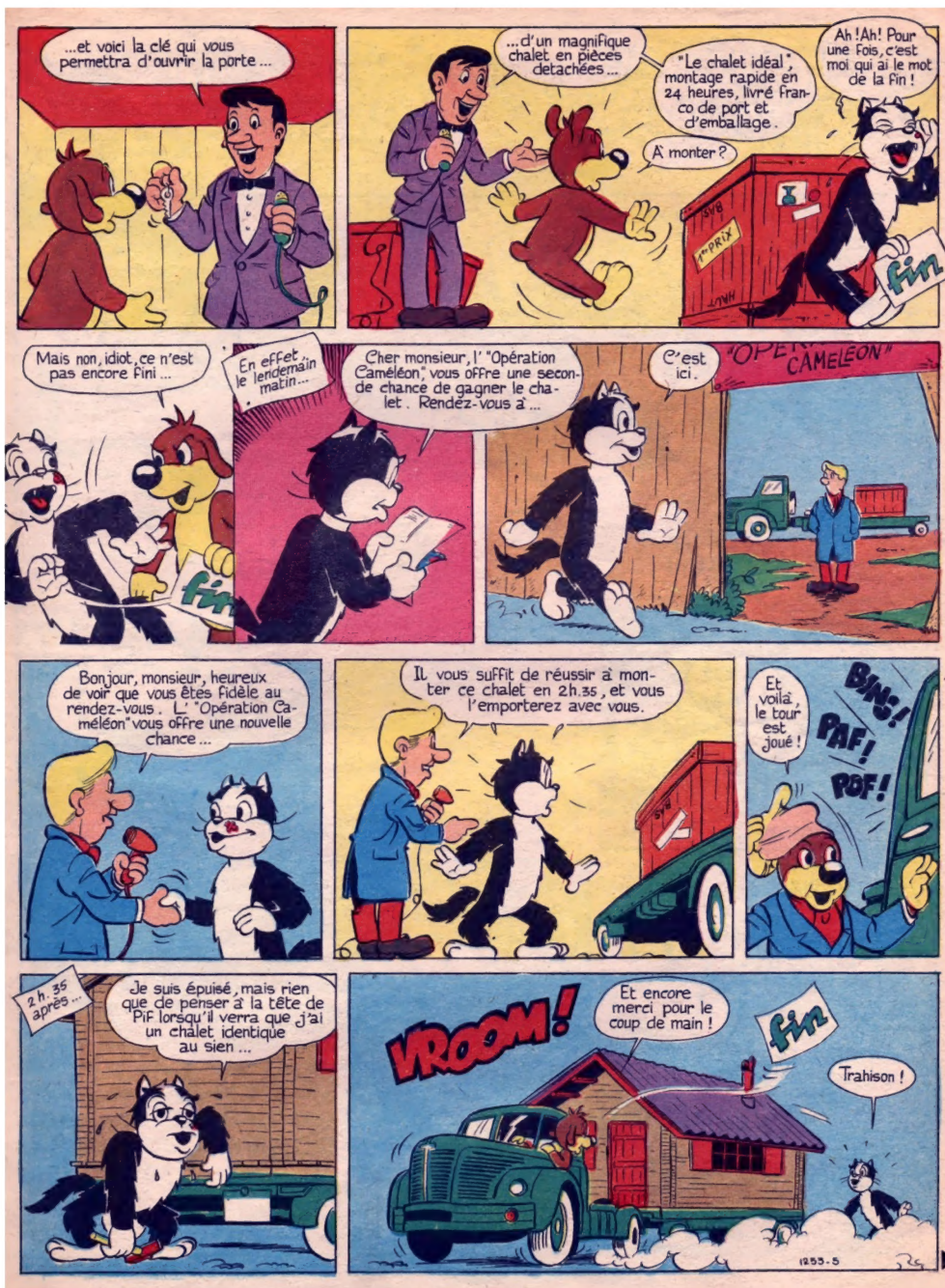
Chef de publicité :
Mme M. CHAIGNEAU
AGENCE CENTRALE DE PUBLICITÉ
187, quai de Valmy, PARIS-10^e
Tél. 205-97-28

demande à tous
ses lecteurs de
faire bon accueil
aux annonces pu-
blicitaires.

PPF









POUR LA PREMIÈRE FOIS, voici révélé en couleurs véritables, le super-gadget N° 1 offert par **Pif** :



VOUS NE VOYEZ RIEN ET POURTANT !...

Vous écrivez votre message avec la pointe la plus fine, votre page reste blanche. Là est le mystère du Super-Gadget N° 1.

VOUS RETOURNEZ VOTRE STYLO, LES PREMIÈRES LETTRES APPARAISSENT

Vous passez l'autre extrémité du stylo sur l'endroit où vous avez écrit, votre écriture apparaît. **LA EST LE SECRET DU SUPER-GADGET N° 1.**



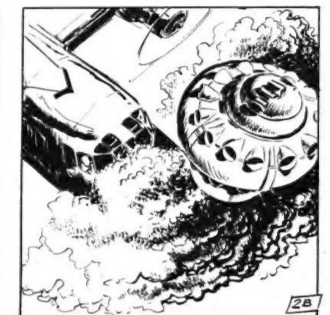
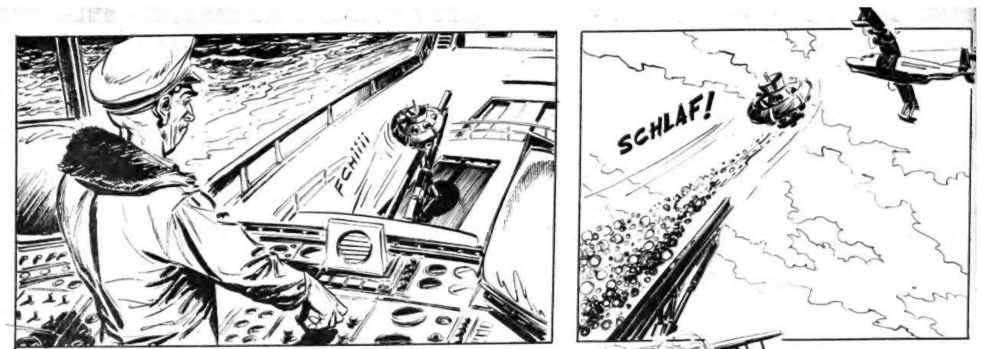
Mais quel est donc ce secret ?

Pour le connaître, il vous faut absolument le super-gadget N° 1 ; alors vite en page 50 où se trouvent tous les renseignements pour le recevoir.





Enfer sur l'arctique





BON SANG!
LES MOTEURS
S'ARRÊTENT!

AH
BONNE MÈRE!
IL N'Y A QU'A NOUS
QU'IL ARRIVE DES
TRUCS PAREILS.



BONNE MÈRE,
TRUCS, TU NE TE RE-
NOUVELLES PAS, BEAU-
COUP PUCHON, C'EST
DONC DE GÉNIE
ET APPELLE
LA BASE.



C'EST ALORS
QU'UNE VOIX
VENUE DE NULLE
PART REMPLIT
L'ESPACE.

INUTILE!! VOTRE
RADIO EST ANIHILÉE
TOUS SES TRANSISTORS
ONT FONDU.



ECOUTEZ PLUTÔT CE QUE J'AI À VOUS
RENDRE: JE VOUS RENDS VOS
MOTEURS SI VOUS
ACCEPTÉZ D'AMERRIR
À PROXIMITÉ DE MON
BATEAU, SINON JE
VOUS LAISSE VOUS
ABIMER EN MER.
ALORS?



ALORS ? IL N'Y AVAIT RIEN
D'AUTRE À FAIRE QUE
D'ACCEPTER CET IMPITOY-
ABLE MARCHÉ.

D'ACCORD! MAIS
RENDEZ-NOUS LES
IMMÉDIATEMENT...



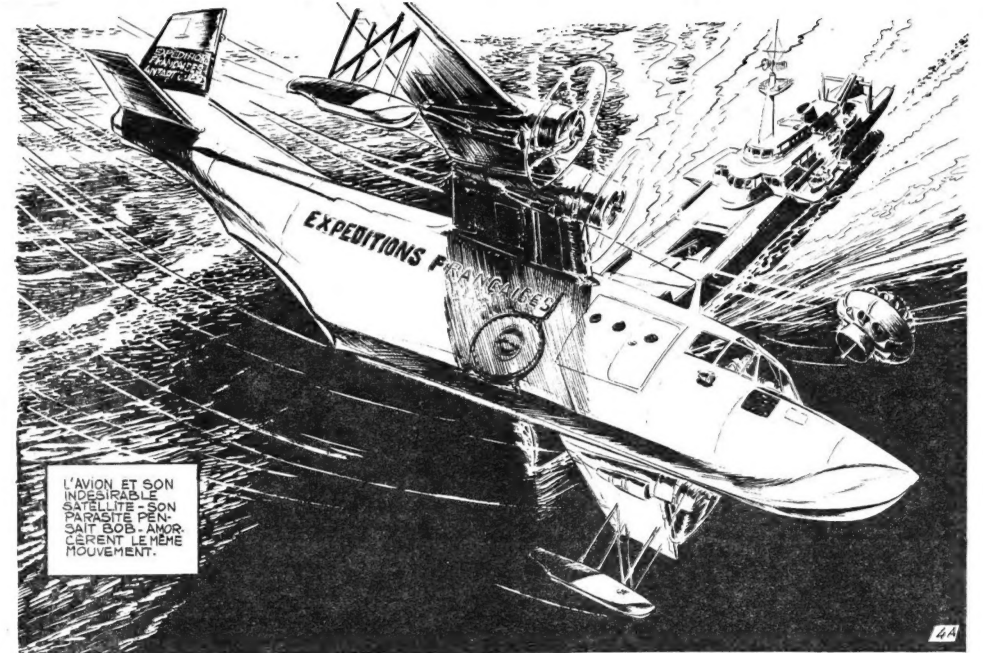
NOUS SOMMES
DÉJÀ EN Perte
DE VITESSE.

VOILÀ!



MAIS, ATTENTION, NOUS
VOUS ABATTONS À LA
MOINDRE INCARTADE.

WRAOUM!



L'AVION ET SON
INDESIRABLE
SATELLITE - SON
PARABOLITE PEN-
SAIT BÔB AMOR-
CERENT LE MÊME
MOUVEMENT.



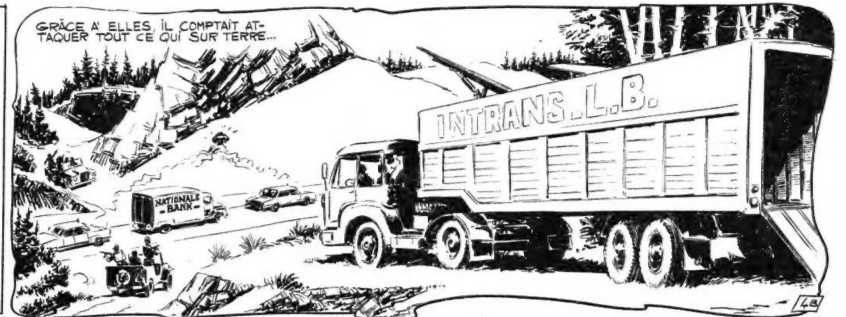
À BORD DU
BATEAU LE
BAROMÈTRE
DES SENTI-
MENTS ÉTAIT
À L'OPTIMISME.

BRAVO, PROFESSEUR!
VOTRE SOUCOUPPE
VOLANTE EST AU POINT.
ELLE A PARFAITEMENT
BIEN REMPLI SON
OFFICE.

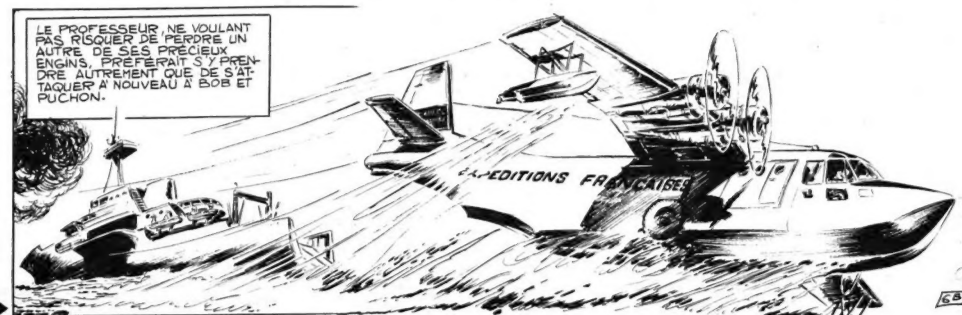
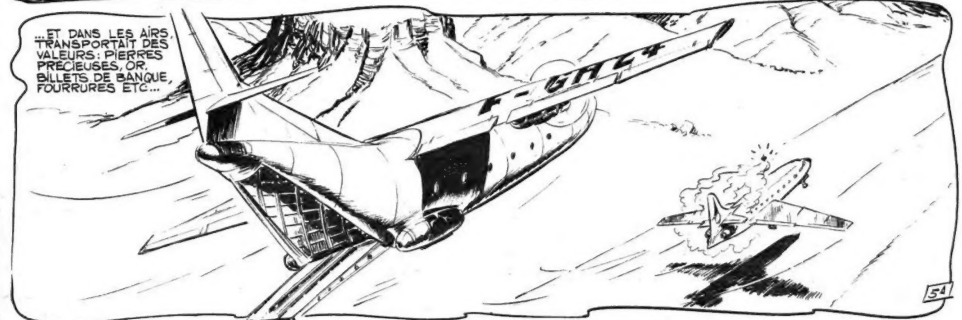
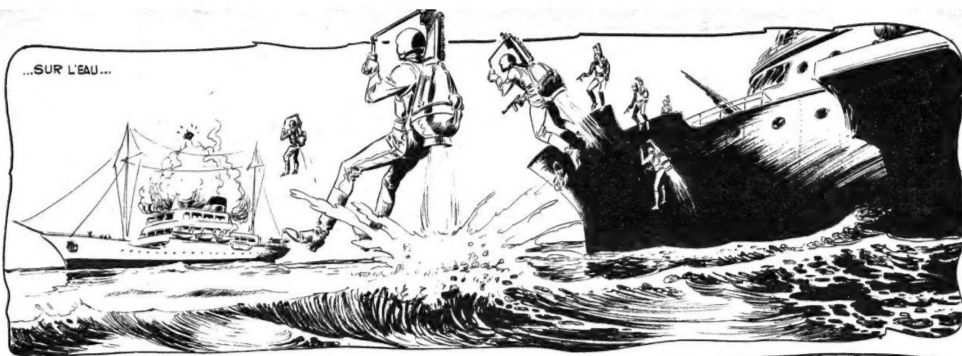


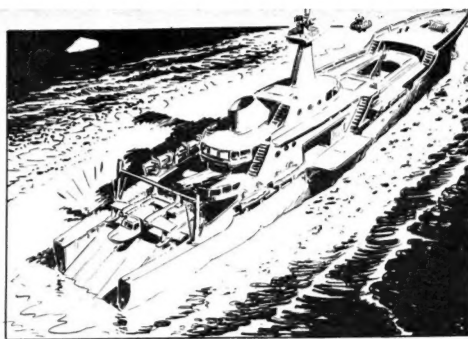
OUI! NOUS
POU-
VONS DESORMAIS
PASSER AUX
CHÈSES SE-
RIEUSES.

LE
PROFESSEUR
LUTERN
BEAK
J'ADIS
POUR SUIVI
POUR DETOURNEMENT
DE FONDS,
AVAIT
MIS SUR PIED
UNE
VÉRITABLE
ORGANISATION
INTERNATIONALE
DE
BANDITISME
ET LUI AVAIT DONNÉ
UN
FORMIDABLE
MOYEN
D'ACTION:
LES
SOUCOUPES
VOLANTES
L.B.

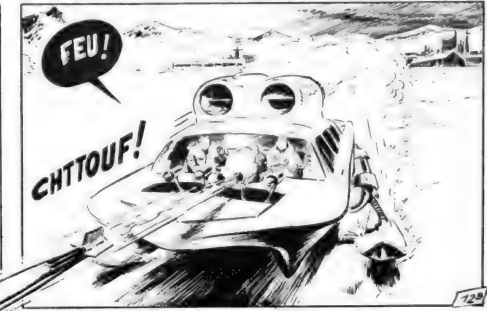
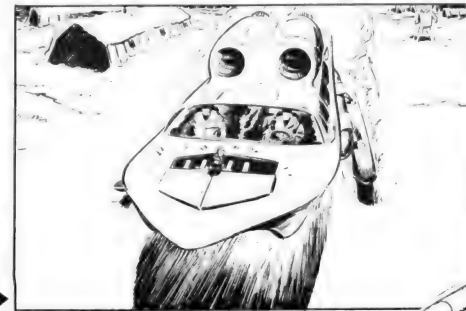


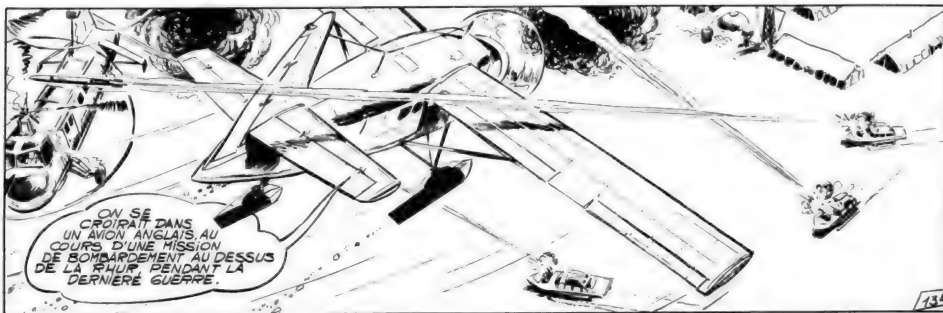
GRÂCE À ELLES IL COMPTAIT AT-
TAQUER TOUT CE QUI SUR TERRE...

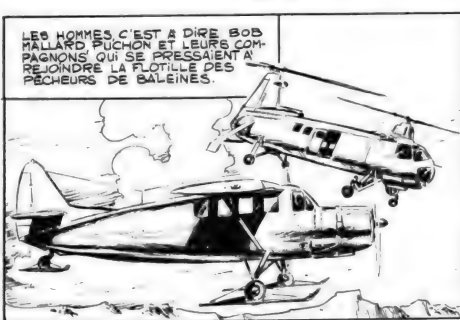
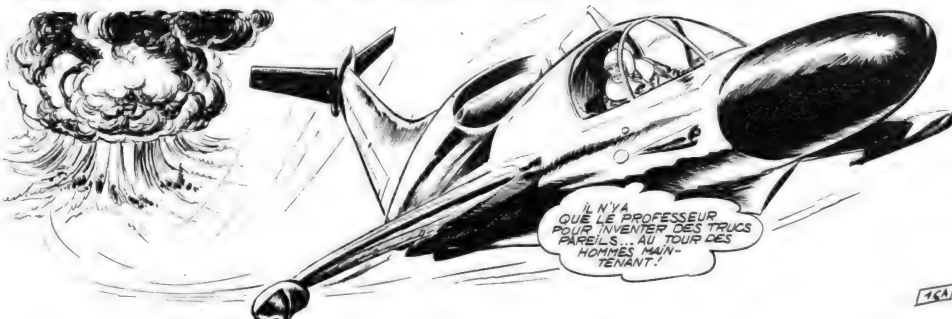
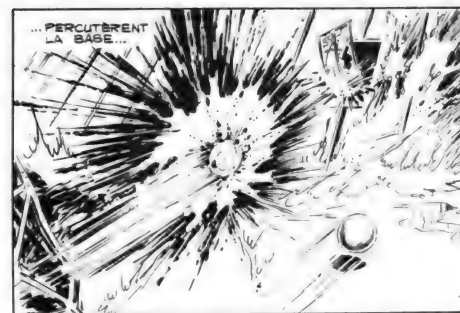
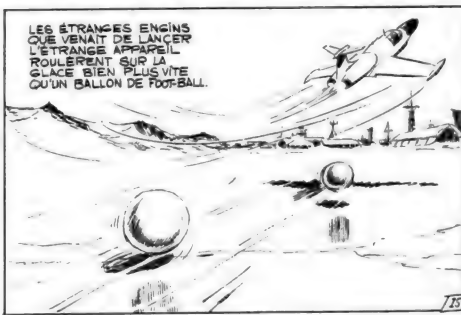
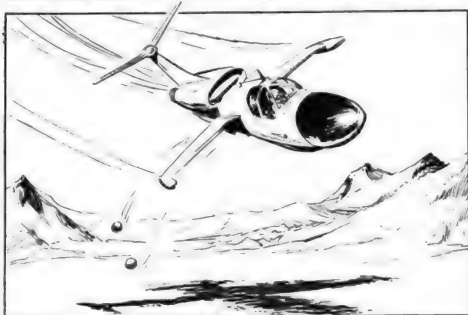


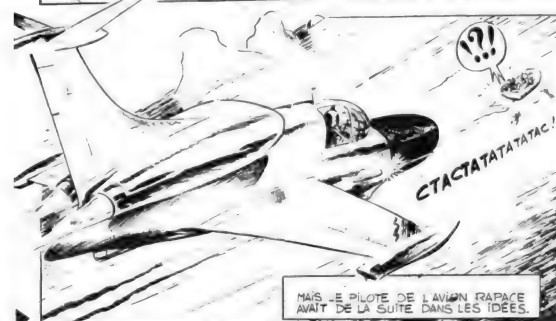
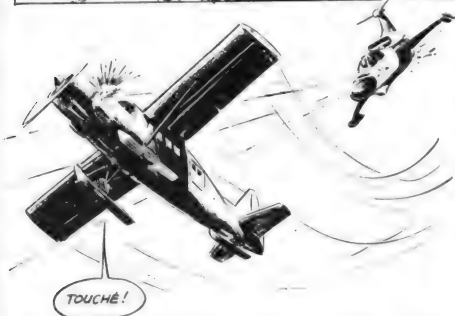
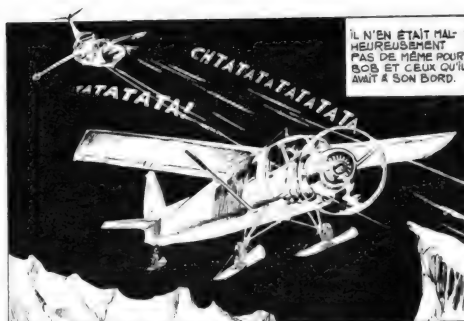














C'EST ALORS LE DESTIN ÉTAIT DÉCITÉMENT DANS UN DE SES BONS JOURS - OU UN DEUXIÈME MIRACLE SE PRODUISIT.

JE NE COMPRENDS RIEN À F... QUI SE PASSE



MAIS FOI DE VIEUX LOUP DE MER JE NE LAISSERAI PAS ASSASSINER DES HOMMES SANS DÉFENSE.



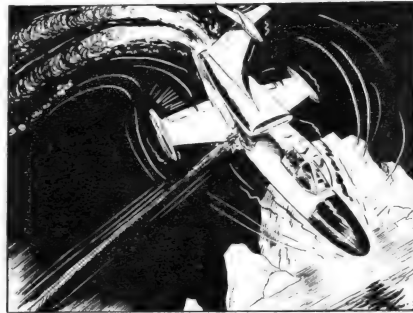
SCHRAK!

PLUS FORT QUE ROBY-DIM...



VLING!

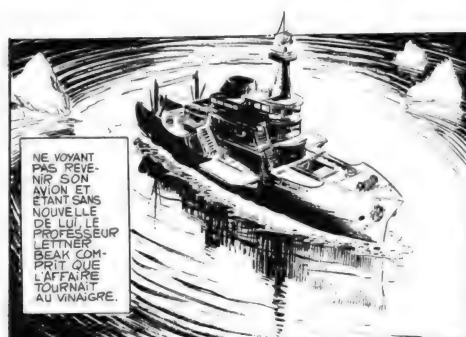
!?



CRASH!

CLAC!

LE CHEF D'ŒUVRE DE MA VIE LE COURONNEMENT D'UNE CARRIÈRE



NE VOYANT PAS REVENIR SON AVION ET ÉTANT SANS NOUVELLE DE LUI LE PROFESSEUR BEAK COM-PRIT QUE L'AFFAIRE TOURNAIT AU VINAIGRE.



TANT PIS POUR LES TRACES QUE NOUS ALLONS LAISSER DERRIÈRE NOUS IL FAUT FLIER ET VITE LE SECTEUR DEVIENT MALSAIN.

LES VEDETTESSONT-ELLES REVENUES, A BORD?

OUI!



ALORS EN AVANT TOUTE!



IL N'ALLA PAS LOIN PUCHON AVANT RÉUSSI À ALERTEUR UNE BASE MILITAIRE SUÉDOISE PROCHE. GRÂCE À LA RADIO DE L'HELICOP-TERE RESTÉE INTACTE.



UN VÉRITABLE COMBAT AÉRO-NAVAL SE DÉROULA QUI AMÈNA LA DES-TRUCTION DE PLUSIEURS CHASSEURS PAR LES FAMEUSES "SOUCOUPES"



ET ENTRAÎNA LA FIN DU PROFESSEUR BEAK ET LA CAPTURE DE SES FORBANS.



TU AURAIS BIEN VOULU ÊTRE DE LA PARTIE HEIN VIEUX BOB? EH BIEN, MOI PAS! J'AI UNE ÂME DE SPECTATEUR!

PUCHON AVAIT REJOINT BOB. ILS SUIVIRENT LA BATAILLE À BORD DE L'HELICOP-TERE

qui veut gagner de merveilleux voyages au pays des éléphants?

6 randonnées en Afrique pour les grands vainqueurs!
10.000 éléphants gonflables pour tous les autres gagnants!
Aux 3 grands concours Néocide, tu peux gagner chaque fois
(le 30 Juin, le 16 Août et le 30 Septembre).



Pourquoi l'Afrique, pourquoi des éléphants? Mais parce que l'éléphant est l'emblème de la marque Néocide. Et qu'il figure — parole d'éléphant! — sur tous les produits Néocide (bombes, carrés, etc...). A chacun des 3 Concours Néocide, il y aura d'abord deux grands vainqueurs. Si tu es l'un d'eux, tu vas donc partir faire l'un des merveilleux voyages à travers



l'Afrique mystérieuse. Sur les pistes du Mont Kenya, dans la forêt équatoriale, au pied des neiges éternelles, tu feras de fantastiques randonnées en jeep au milieu des plus beaux paysages du monde. Et tu ne par-

tiras pas seul. Tu emmèneras avec toi qui tu veux : ton frère, ta grande sœur... Et puis il y a encore à chaque Concours 3.333 éléphants pour les autres gagnants : d'extraordinaires éléphants gonflables, tout en couleurs, hauts comme toi, pour jouer à la plage ou à la maison : au total donc, 10.000 éléphants. Jamais tu n'as fait de concours aussi facile!



Tout ce qu'on te demande c'est de bien, bien regarder le petit éléphant Néocide qui figure

sur les bombes, les carrés... ou sur tous les produits insecticides de la gamme Néocide... et de le dessiner, ou de le peindre, en train de chasser un insecte. Rien d'autre à faire. Envoie-nous ton chef-d'œuvre à "Grand Concours Néocide" — Cedex 888 — 75-PARIS-BRUNE en y joignant ton bulletin de participation



soigneusement rempli. Mais attention: une même réalisation ne pourra être envoyée qu'à un seul concours. Un jury se réunira 3 fois et sélectionnera à chaque fois les meilleurs dessins. Attention: Si tu veux gagner au 1^{er} des 3 grands concours Néocide, envoie-nous ton dessin avant le 30 Juin, minuit (le cachet de la poste faisant foi)

Maintenant, demande vite à ta maman une bombe ou un carré Néocide. Regarde bien le petit éléphant qui y figure. Fais un très beau dessin... Et bonne chance!

BON DE PARTICIPATION
à expédier à Grand Concours Néocide
Cedex 888 - 75 Paris-Brune

Nom _____
Prénom _____
Date de naissance _____ N° _____
Rue _____ N° du départ _____
Ville _____

NOM ET ADRESSE DU DÉTAILLANT NÉOCIDE _____

N.B. : Les 3 grands Concours Néocide sont réservés à tous les jeunes âgés de moins de 15 ans ou 30/9/1969. Ils sont placés sous le contrôle de M^r Dragon, Huissier à Paris. La participation aux concours entraîne l'acceptation du règlement complet, qui sera envoyé sur demande à "Concours Néocide" - Cedex 888 - 75 Paris-Brune (joindre une enveloppe timbrée portant vos nom et adresse). Le classement des dessins ou peintures sera établi par un jury de devineurs, dessinateurs et membres de famille de la région parisienne, en fonction des critères suivants:
1. ressemblance avec l'éléphant Néocide 2. présentation 3. originalité.

UNE AVENTURE DE TOTOÏCHE ET SES COPAINS...



C'EST POUTANT VRAI!
HA! HA! HA! IL SE
DILATE À VUE
D'ŒIL!!!



HÉ LES GARS! IL EST AMUSANT
CE GARÇON! NOUS LE GARDERONS
COMME BOUFFON!



ALORS!
TU LUI METS SA
VÂTE? SINON IL
VA S'IMAGINER QU'IL
A GAGNÉ!!

TU AS RAISON! À
PRÉSENT PASSONS
AUX CHOSSES
SÉRIEUSES!!



M'SIEUR L'AGENT!
DES VOYOUS
VEULENT OCCU-
PER NOTRE
CABANE!!



VOTRE CABANE? ATTENDS
UN PEU, JE CROIS QUE JE LA
CONNAIS CELLE-LÀ!!! ELLE
EST GRANDE CETTE
CABANE?

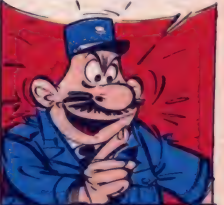


HEIN? BAH...
HEU... NON!

JE VOIS,
UN CABANON EN
QUELQUE SORTE!
UN PETIT
CABANON...



DIS-MOI, EN IMAGINANT
QU'UN IMMEUBLE SOIT
UN DRAP DE LIT, CE
CABANON AURAIT LA
PROPORTION D'UN
MOUCHOIR DE POCHÉ,
C'EST BIEN ÇA??!



ALORS, J'AI
TROUVÉ!! C'EST
UNE CHANSON DE
VINCENT SCOTTO,
CHANTÉE PAR
ALIBERT! ÇA
FAIT!!!



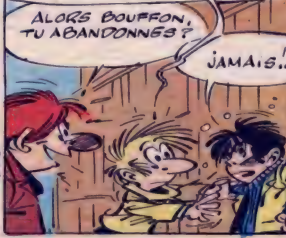
UN PETIT CABANON PAS PLUS GRAND
QU'UN MOUCHOIR DE
POCHÉE! UN... TACTAGA



PAF! BANG!
TCHAC!



FILONS TOTOCHÉ! NOUS
CHERCHERONS UN AUTRE
ENDROIT POUR JOUER! CE
GARS VA TE MASSACRER!



SI TU M'AVAIS DIT:
MA CABANE EST AU
CANADA! CRAC! JE LA
CONNAISSAIS AUSSI!
C'EST UNE CHANSON
DE LOULOU GASTÉ
CHANTÉE PAR LINE
RENAUD!



MA CABANE AU CANADA
EST BLOTTIE AU FOND DES
BOIS... ON Y VOIT DES
ÉCUREUILS SUR
LE SÉEEUIL...



HÉ, LES GARS
ON LUI DIT...

PAF! POF!
PIF!



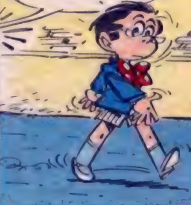
LE PAUVRE,
TU VAS LE
DEMORALISER!



TE FATIGUE PAS
BOUFFON, JE SUIS
INSENSIBLE AUX
COUPS! C'EST ÇA
MA FORCE! SI TU
VEUX RESTER LE
CHÉF, IL FAUDRA
TROUVER AUTRE
CHOSE!



ET EN
BAMBOU? SI
LA CABANE AVAIT
ÉTÉ EN BAMBOU!
TU LA CONNAIS
CELLE-LÀ?



À LA CABANE BAMBOU!
BAMBOU! À LA CABANE
BAMBOU...



OU!



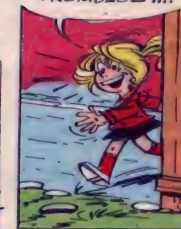
HAAAA!



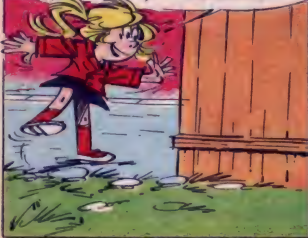
TOUTE UNE
ÉPOQUE...
SNIF!



TOTOCHÉ! BOB!
PAULOT! DOUBOULE!
NOUS SOMMES
SAUVÉS! QUAND
À VOUS, VOYOUS!
TREMBLEZ!!!

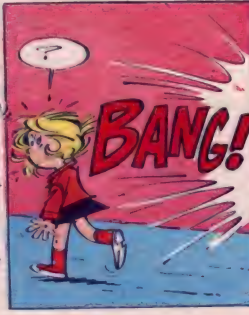
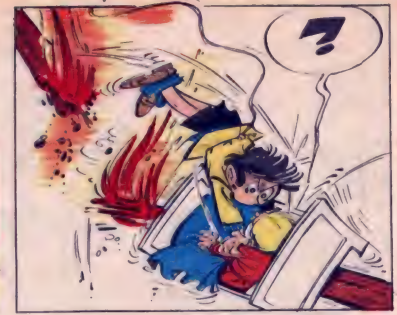
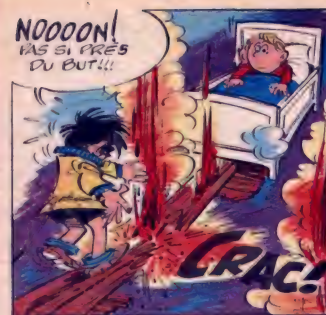
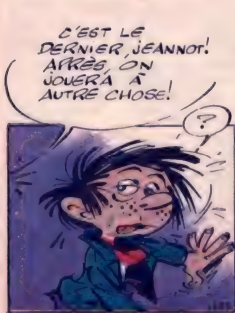
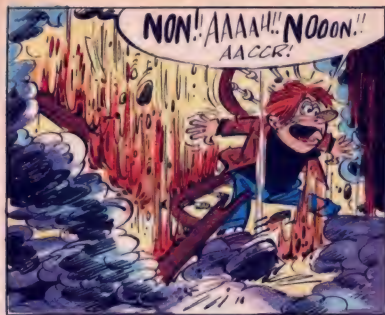


VOILÀ JEANNOT!!
À MOINS QU'AU DERNIER MOMENT
SON LACET DE CHAUSSURE NE
CASSE!



CRAC BRÂOUM!





LE LENDEMAIN...





elle a réussi ses examens... elle a son mini Cady

Malgré une petite défaillance en orthographe, SANDRA s'est montrée brillante à ses examens.

Surtout en physique : 19/20 ! C'est d'ailleurs grâce à ses connaissances que

SANDRA a choisi comme récompense un mini CADY.

— Elle sait que l'extraordinaire légèreté du mini CADY-25 kg seulement (une simple bicyclette en pèse 19) augmente l'efficacité de son freinage.

— Elle sait que moteur sous pédalier = centre de gravité au ras du sol = stabilité incomparable.

— Elle sait que mini CADY existe en 4 couleurs flamboyantes : Rouge. Blanc. Bleu. Topaze.

Bien sûr, il n'est pas nécessaire d'être diplômé pour conduire un mini CADY

mais ça contribue à vous le faire apprécier.

Déjà 300.000 CADY vendus en FRANCE ! Seul CADY allié JEUNESSE et EXPERIENCE !

PRÉCISATION
EXCLUSIVE
BPZOOM

20.000 points de vente demandez documentation CADY à B.P. 202 - 93 - PANTIN

MOTOBÉCANE * MOTOCONFORT

seul Cady
vous offre
une gamme complète de
3 mini cyclomoteurs
● standard
● télescopique
● démontable
à partir de 538 F

LE GRÊLE 7/13

Scénario : LECUREUX
Dessins : NORTIER
GATY



JE SUIS LORRAIN. LES NAZIS VOLAIENT M'ENRÔLER DANS LA WEHRMACHT... J'AI FUI LE PAYS. ILS SE SONT VENGÉS SUR MA FAMILLE. MON PÈRE ET MON FRÈRE FUSILLÉS... MA MÈRE ET MA SŒUR DÉPORTÉES... JE VEUX LES VENGER!



EN CINQ PHRASES COURTES, SANS ÉMOTION APPARENTE, FRANTZ TAUBER AVAIT TOUT DIT DE LUI ET DE SES INTENTIONS. CE LACONISME STUPEFAIT L'ERMITE...



LE RONNEMENT D'UN MOTEUR RETENTIT SOUDAIN AU-DESSUS DE LA FORÊT...

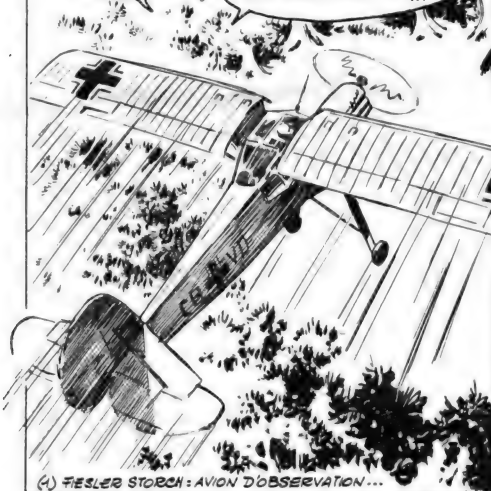


TU CONTINUERAS PLUS TARD, FRANTZ! IL NE FAUT PAS SE FAIRE REPERER PAR LES "FRISÉS"!

LE "FIEGLER STORCH" (4) PASSA EN RASE-MOTTES SUR LA CLAIRIÈRE...

IL TENTE DE SITUER LE CAMP!

LES CABANES SONT BIEN CAMOUFLÉES... IL NE VERRA QUE DU FEU" COMME ON DIT À MÉNILMUGHE... OOOOH!... QUE FABRIQUES-TU ?



(4) FIEGLER STORCH: AVION D'OBSERVATION...



FRANTZ TAUBER, FROIDEMENT MITRAILLAIT L'APPAREIL QUI REPASSAIT...



L'AVION LÉGER SE BALANÇAIT UN INSTANT, COMME DÉSEMPARÉ, PUIS IL SE STABILISA ET PLONGEA VERS LE SOL...

ÇA ALORS! IL L'A EU... IL VEUT SE POSE EN PLAINE!

QUELQUES MINUTES PLUS TARD, EN EFFET, LES TROIS HOMMES APERCEVAIENT L'AVION...

LE PILOTE A DU ÊTRE TOUCHÉ. PUISQU'IL A RÉUSSI À SE POSER SANS CASSER DE BOIS, C'EST QU'IL N'EST QUE BLESSÉ!



...ET IL PEUT RÉAGIR! RESTE ICI, TONNERRE DE TONNERRE!



FRANTZ TAUBER, COURANT EN ZIG-ZAG SE PRÉCIPITAIT VERS L'APPAREIL.

1153-3-

LE GRÊLE ET L'ERMITE LE VIRENT SE PENCHEUR SUR LE PILOTE. QUELQUES SECONDES S'ÉCOULÈRENT AVANT QUE N'ÉCLATE UN COUP DE FEU...



UNE BALLE L'AVAIT TOUCHÉ SOUS LE COEUR. PERSONNE N'AURAIT PU LE SAUVER. IL ÉTAIT INUTILE QU'IL SOUFFRIT PLUS LONGTEMPS!



IL FAUT DÉTRUIRE CE "ZINC" AVANT QUE LES S.S. NE LE DÉTROUVENT! ÇA LEUR FERA TOUJOURS UN ENGIN DE MOINS!



POURQUOI LE DÉTRUIRE? JE FAISAIS PARTIE D'UN AÉRO-CLUB. JE CROIS QUE JE POURRAI ME DÉBROUILLER!

ÉCOUTE, MON GARS... J'AI VU QUE TU AS BEAUCOUP DE GÂNG-FROID... PEUT-ÊTRE UN PEU TROP À MON GÔÛT... MAIS NOUS NE POUVONS PAS PRENDRE LE RISQUE DE GARDER CET APPAREIL!



DANS QUELQUES HEURES, TOUS LES DÉTACHEMENTS DE S.S. DE LA RÉGION SERONT À SA RECHERCHE. ET NOUS N'AVONS PAS LES MOYENS DE DISSIMULER UN AVION!



LE GRÊLE ALLAIT JETER SON BRANDON SUR LE MOTEUR, QUAND...



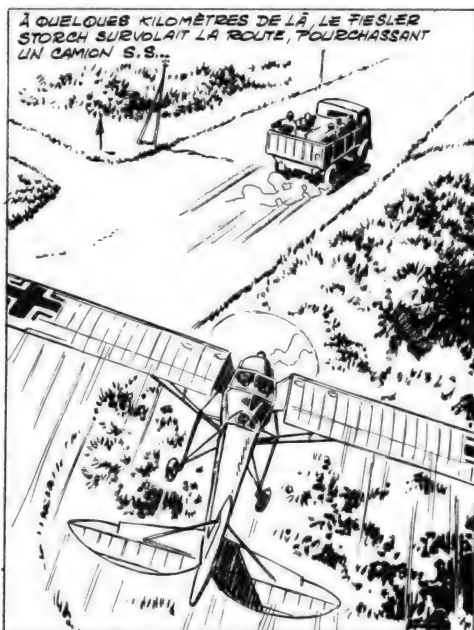
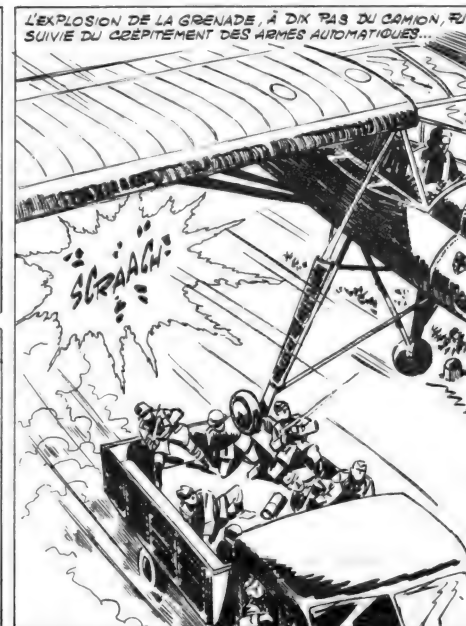
L'ERMITE N'ÉTAIT PAS REVENU DE SA STUPÉUR QUE LA CROIXE VOLA VERS SA MACHOIRE...

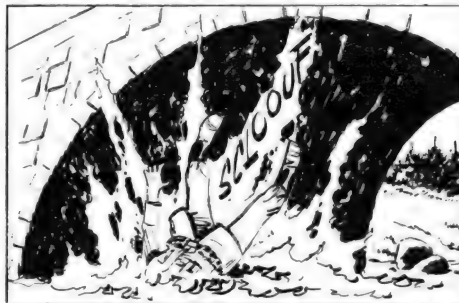


LES PARTISANS NE VIRENT PAS FRANTZ TAUBER SE HISSER DANS L'APPAREIL... ILS N'ENTENDIRENT PAS CELUI-CI DÉCOLLER...



1153-3-





LE "FIESLER-STORCH" AVAIT DES RATÉS... MAIS IL S'AVANÇAIT LENTEMENT, COMME UN GROS INSECTE... COMME UN INQUIÉTANT INSECTE...



QUE PILOTE ENCORE FRANTZ ? QUE VEUT...

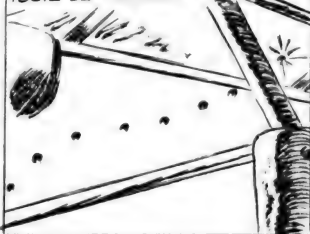
LE LONG CRÉPITEMENT D'UNE MITRAILLEUSE COUVRIT LA VOIX DE L'ÉCHITE...



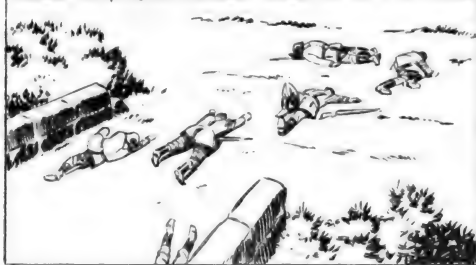
L'AVION VIRANT SUR LUI-MÊME S'ÉTAIT IMMOBILISÉ MAIS LES S.S. NE POUVAIENT PLUS ÉCHAPPER AU TIR DE SA MITRAILLEUSE...



L'UN D'EUX RIPOSTA CÉPENDANT, AVANT DE SUCCOMBER. SA RAFALE HACHA LA CARLINGUE, SOUS LE POSTE DE PILOTAGE...



LES S.S. ÉTAIENT CINQ... QUAND LE SILENCE REVINT, LEURS CINQ CORPS ÉTAIENT ÉTENDUS DANS LA PLAINE.



NOUS VOULIONS AIDER FRANTZ... MAIS C'EST LUI QUI NOUS A TIRÉ UNE GROSSE ÉPINE DU PIED... COMME ON DIRAIT À MÉNILMONTANT !



TOUT N'EST PAS TERMINÉ, GRÉLÉ ! REGARDE !

AU LOIN, TOUT AU BOUT DE LA PLAINE, D'AUTRES S.S. APPARAÎSSAIENT...



MONTÉZ ! ESSAYEZ DE VOUS TASSER LÀ-DEDANS !

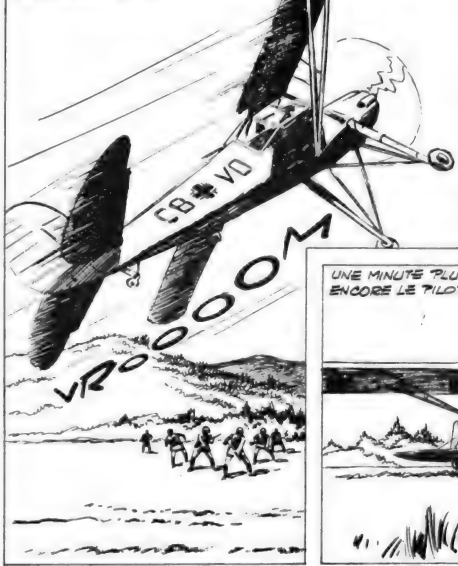
UNE TACHE DE SANG SOUILLAIT LA CHEMISE DE FRANTZ TAUBER... MAIS IL RESTAIT AUSSI CALME...



JE... JE... J'ESPÈRE QU'IL RESTE ASSEZ D'ESSENCE !

1153-8-

LE MOTEUR TOUSSA... LE FIESLER-STORCH PÔT DE LA VITESSE, S'ÉLEVA... SOUS LES REGARDS AHURIS DES S.S. ENCORE LOIN...



MAIS L'APPAREIL N'AVAIT PAS FRANCHI LA COLLINE QUE LES RATÉS REDOUBLÈRENT...



CETTE FOIS, C'EST LA PANNE... MAIS IL NOUS RESTE LE VOL PLANÉ !

UNE MINUTE PLUS TARD, L'APPAREIL SE POSAIT DANS LE CHAMP OÙ GISAIENT ENCORE LE PILOTE NAZI...



BIEN JOUÉ, FRANTZ ! ÇA, ÇA S'APPELLE PRENDRE LA "FILLE DE L'AIR", OU JE NE M'Y CONNAIS PAS !

EN QUELQUES MINUTES NOUS AVONS PRIS DES KILOMÈTRES D'AVANCE SUR CES MESSIEURS ! DANS LA FORÊT, ILS NE NOUS RETROUVERONT PAS. NOUS SOMMES EN SÉCURITÉ !



OUI, ET JE CROIS QUE VOUS POUVEZ MAINTENANT DÉTOURNER L'APPAREIL.



FRANTZ TAUBER ÉTAIT TRÈS PÂLE. LA TACHE ROUGE S'ÉLARGISSAIT SUR SON TORS...

LE TOUBIS DU CAMP TE SOIGNERA, FRANTZ !...



INUTILE... JE CONNAIS CE GENRE DE BLESSURE... LE PILOTE AVAIT LA MÊME !



JE... JE PARTIRAI SATISFAIT... LES MIENS... SONT VENGÉS...

LE SOUFFLE DE FRANTZ DEVENAIT HALETANT, MAIS L'HOMME POUR LA PREMIÈRE FOIS, ESQUISSAIT UN VAGUE SOURIRE...



LES CINQ DE LA PATROUILLE, LE PILOTE... LES CINQ QUI VOUS CHERCHAIENT DES ENNUIS... OUI... LE COMPTE Y EST !

1153-9-



Pif VOUS OFFRE GRATUITEMENT CE SUPER-GADGET



Un stylo à encre invisible

Personne, sauf vous et votre correspondant, ne saura le contenu de votre message.

COMMENT OBTENIR LE SUPER-GADGET ?

- 1° Coller vos huit bons super-gadget PIF dans l'emplacement prévu en bas de la page.
 - 2° Inscrire très lisiblement en lettres majuscules, vos nom et adresse, etc., sur les bons de commande, en bas de page.
 - 3° Découper cette feuille suivant les pointillés et nous l'envoyer dans une enveloppe affranchie à
PIF SUPER-GADGET, B.P. N° 107, 93 - MONTREUIL-SOUS-BOIS
 - 4° Joindre 1,20 F pour frais de manutention et d'expédition, soit en timbres, soit en virement postal (3 volets), C.C.P. 4620-25, soit en mandat-lettre, soit en chèque bancaire.
- ATTENTION. — Le super-gadget est réservé aux lecteurs habitant en France ou en Belgique.

COLLEZ ICI VOS HUIT BONS SUPER-GADGET

BON N° 1

BON N° 2

BON N° 3

BON N° 4

BON N° 5

BON N° 6

BON N° 7

BON N° 8

à découper suivant le pointillé

NOM
Prénom
Rue N°
Ville
Département N°

NOM
Prénom Age
Rue N°
Ville
Département N°

BFFFFFFF! LE JOURNAL des JEUX

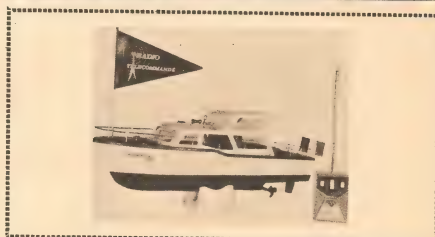
SOMMAIRE

- 52 **LE PENSE-JEU** : Collectionnez-les, une rubrique pour ne jamais vous ennuyer
- ANOMALIES** : Dix erreurs.
- CINÉGRAMME** : Une histoire dans le désordre.
- 53 **CINQ EN UN** : 5 jeux dans un dessin.
- 55 **JEU DES BULLES** : Des bulles mal placées!
- 56 **ÉNIGME POLICIÈRE**
- 61 **LE TEST** : PERDEZ-VOUS LES PÉDALES.
- 62 et 63 **GRAND JEU** : le LOTALPHA.
- 64 et 65 **LE JEU CONCOURS PRIMÉ.**
- 66 **MOTS CROISÉS.**
- 67 **FABRIQUEZ VOUS-MÊME LE JEU DU FRONTON.**
- 68 **SOLUTION DES JEUX.**



avec
le jeu-concours primé

**GAGNEZ 250 F
ET UN
TÉLÉGRAFT**



**C'est Serge GIROUD
qui a gagné 250 F et une magnifique
CADY au jeu-concours primé N° 1248.**

Il nous a envoyé la liste se rapprochant le plus près de celle établie par le jury.

LISTE TYPE

1. TÉLÉVISION — 2. PEINTURE — 3. MUSIQUE — 4. PÊCHE — 5. LECTURE — 6. PHOTO — 7. CONVERSATION — 8. BOULES — 9. SKI — 10. BRICOLAGE — 11. CANOTAGE — 12. CAMPING — 13. PROMENADE — 14. NATATION — 15. BICYCLETTE — 16. PHILATÉLIE — 17. ALPINISME.

LE PROVERBE A TROUVER ÉTAIT « Il y a un temps pour tout »

Vous qui n'avez pas gagné cette semaine, ce sera peut-être pour la semaine prochaine.



le PENSE JEU

O.-A. GRANDJEAN

Chaque semaine le pense-jeu vous propose de « bonnes idées » pour vous amuser. Collectionnez-les, c'est une réserve inépuisable de jeux.

Si vous êtes au moins deux et si vous voulez jouer dehors, un jeu très drôle

LE JEU DES ECREVISSES

Tracez sur le terrain deux lignes distantes d'une dizaine de mètres. Puis placez-vous tous sur la ligne de départ. **dos tourné à la ligne d'arrivée.** Au signal donné par l'un de vous, attrapez vos chevilles avec vos mains. Vous êtes ainsi en position courbée. Lorsque le joueur qui donne le signal de départ dira « Partez ! », vous vous dirigerez tous à reculons et le plus vite possible, vers la ligne d'arrivée, cela sans jamais lâcher vos chevilles. Cela vous promet beaucoup de sport, de chutes et de rires ! Le premier ayant atteint la ligne de but est bien sûr le gagnant.

PASSEZ LA DOUANE !

C'est évidemment un ordre que les contrebandiers vont essayer de ne pas suivre ! Les yeux bandés, ils vont tenter d'atteindre une ligne tracée à une vingtaine de pas environ de celle où ils ont pris le départ sans se faire prendre par les gendarmes. Ceux-ci, au nombre de deux pour trois ou quatre contrebandiers, sont installés sur le parcours, chacun étant entouré d'un cercle dont il ne doit pas sortir. Les gendarmes doivent de temps en temps signaler leur présence à l'aide d'un sifflet, ce qui va permettre aux contrebandiers de situer leur position par le son, et de les éviter autant que possible. Tout contrebandier touché par un gendarme est pris. Celui qui atteint la ligne est tiré d'affaire. Remarque : les gendarmes ont le droit de tendre le bras pour atteindre un adversaire, mais ils n'ont pas le droit de poser le pied hors de leur cercle.

LE JEU DES ANOMALIES



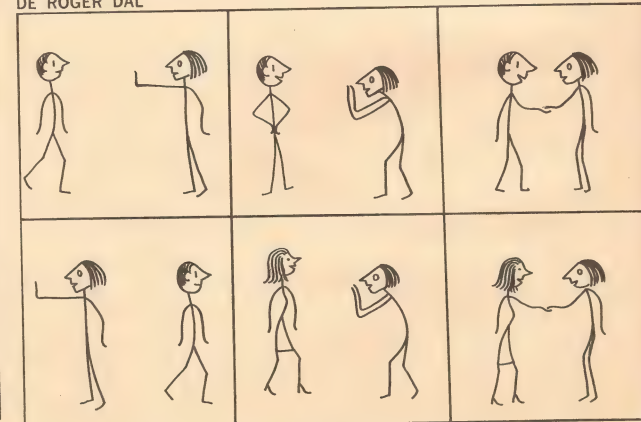
ERREURS AU STUDIO T. V.

Les caméras de télévision sont braquées sur ce trio de baladins qui, en costumes d'époque, va chanter des « lais » du Moyen Âge. Au moment où l'émission va commencer « en direct », le réalisateur crie tout à coup : « Stop ! C'est bourré d'erreurs ici ! » A vous maintenant de jouer en établissant quels sont ces erreurs et ces anachronismes (impossibilités dans le temps).

CINEGRAMME

Voici une petite scène en six épisodes. Les personnages n'ont ni décors ni accessoires. Pouvez-vous dire malgré tout... ce qui s'est passé ?

DE ROGER DAL



Solutions en dernière page du Journal des Jeux.

**CINQ
EN UN**

*Il est
revenu...*

... le temps des cerises, celui des confitures et des pendants d'oreilles ! Et c'est dans ce verger que vous allez aujourd'hui cueillir vos cinq jeux en un.



1. Nos cinq anomalies ;



2. La casserole égarée par la « préposée » aux confitures ;



3. Son soufflet, disséminé aux quatre vents ;



4. Les cerises qu'il faut trier en rassemblant celles qui sont de même grosseur ;



5. Et enfin, pourrez-vous rendre à chacun des demi-fruits disposés au bas de la page la moitié qui lui appartient ?



Solutions en dernière page
du Journal des Jeux.

TAC!.. Tic!..
TIC! TAC...



**OUI
C'EST LA SEMAINE PROCHAINE
QUE
LE SUPER-GADGET N° 2
SERA A VOUS**

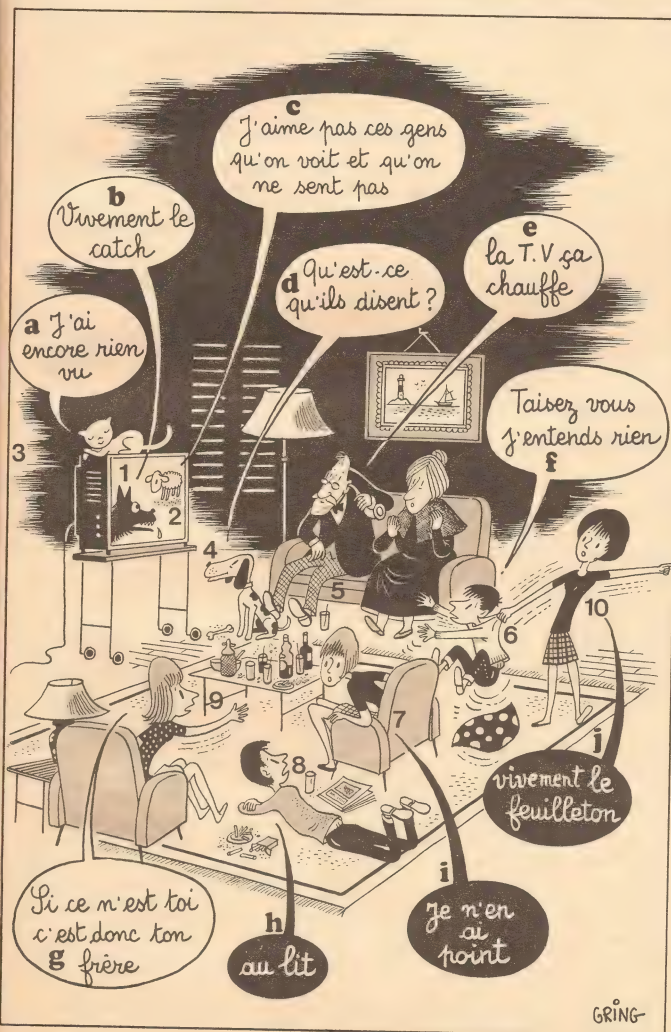
Nous continuons vaillamment nos recherches qui nous permettront de vous présenter, DÈS LE DÉBUT DE LA SEMAINE PROCHAINE LE SUPER-GADGET N° 2.

Bien des lecteurs nous écrivent pour connaître le « SECRET ». D'autres ont résolu le problème, ils sont venus nous espionner. Mais nous pouvons vous affirmer que, malgré tout, le « secret » n'a jamais « transpiré ».

Vous êtes des centaines de milliers à l'attendre, alors encore un peu de patience et à la semaine prochaine !

T.V. BULLES

de Roger DAL



Tout devrait se passer calmement, en famille, devant le poste de télévision. Mais il n'en est rien et chacun « donne de la voix » depuis le loup de la fable jusqu'au grand-père.

A la confusion des paroles et des sons, s'ajoute la confusion des bulles car notre ami Gring n'a pas attribué chaque bulle à celui qui normalement la prononce. Et cela donne un étonnant embrouillamini.

Voulez-vous remettre tout en ordre en rendant à chacun la phrase qu'il doit prononcer ?

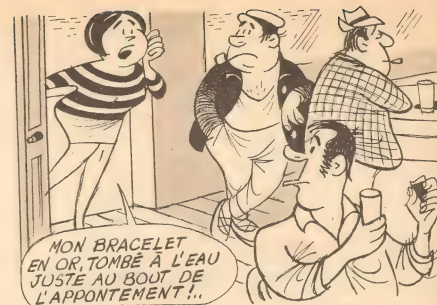
Solution en dernière page du Journal des Jeux.

ENIGME...

par Moallic

Chaque semaine, Ludovic détective privé vous invite à mener l'enquête avec lui. Serez-vous dénouer cette énigme ?

DANS LE BAIN



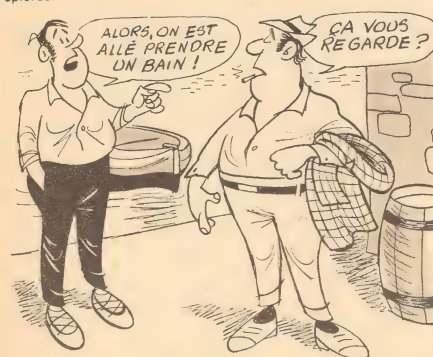
1. LUDOVIC prend un verre au bistro du port, lorsque arrive une jeune femme affolée.



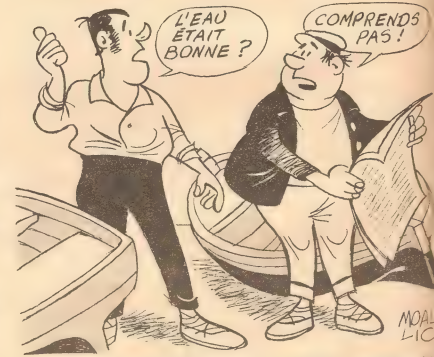
2. LUDOVIC, toujours serviable, se propose pour aider la dame éplorée.



3. L'appartement est désert, l'eau est claire, mais LUDOVIC ne trouve rien.



4. Méfiant de nature, LUDOVIC suspecte les deux hommes qui étaient au comptoir.

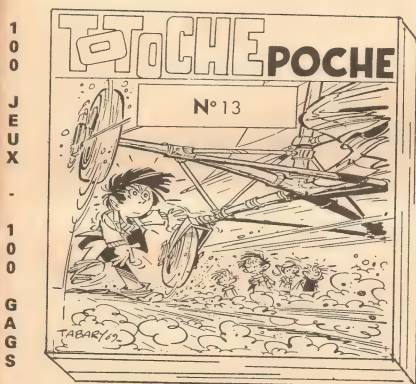


5. Ses questions n'obtiennent pas de réponses précises. Mais son opinion est fautive.

6. LUDOVIC sait dans quelle poche doit se trouver le bracelet. Lequel des deux hommes est donc le suspect ?

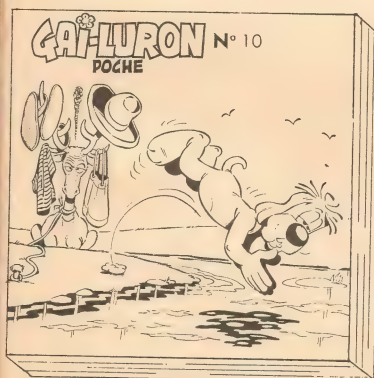


1 0 0
J E U X
-
1 0 0
G A G S



1 0 0
J E U X
-
1 0 0
G A G S

EN VENTE PARTOUT 2 F



1 0 0
J E U X
-
1 0 0
G A G S

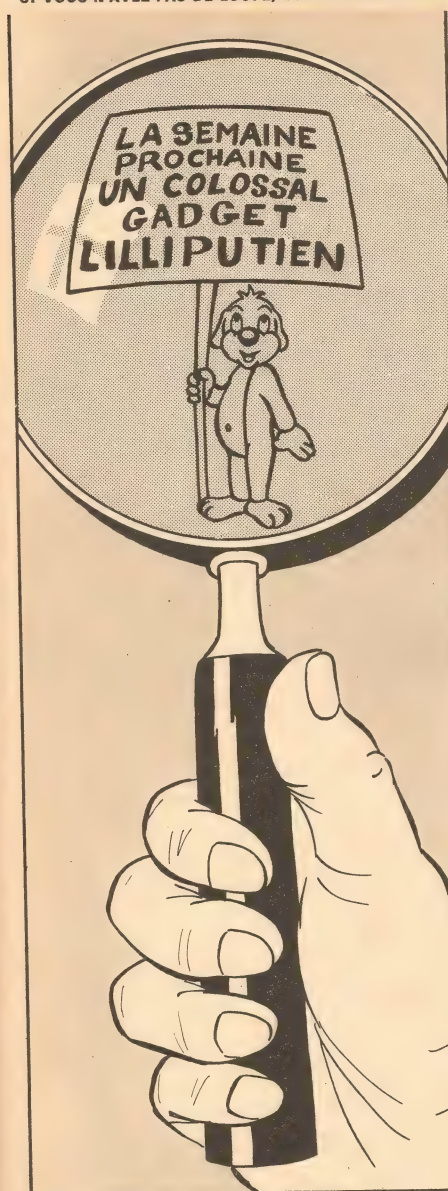
QU'EST-CE QUE
CELA VEUT DIRE ?

MAIS QU'EST-CE
QUE CELA VEUT
BIEN DIRE !!!!

Pour le savoir, prenez une loupe et regardez

57

SI VOUS N'AVEZ PAS DE LOUPE, VOICI CE QUE C'EST :



58

LE
GADGET-
SURPRISE
DE LA SEMAINE :

Pif
VOUS OFFRE
10 - 100 - 1000
DIX MILLE
VISAGES DIFFÉRENTS

EN AGITANT LÉGÈREMENT VOTRE CARTE, VOUS
OBTIENDREZ A CHAQUE FOIS UNE NOUVELLE
PHYSIONOMIE.

En plus du gadget-surprise,
Pif vous offre un
SUPER - GADGET
extraordinaire.

Pour l'obtenir gratuitement, vous
trouverez chaque semaine un bon
comme celui de la page 2. Déta-
chez-le et conservez-le précieu-
sement.

TOUTES LES 8 SEMAINES, vous
pourrez avoir ainsi un nouveau
super-gadget !...

UN
MINI TEST
DE
ROGER
DAL

PERDEZ-VOUS FACILEMENT LES PÉDALES ?

Certains sont constamment « nerveux », et pourtant ils gardent leurs réflexes intacts, et conservent leur calme et leur équilibre dans les situations les plus dangereuses et les plus inattendues.

D'autres, en apparence solides comme des rocs, se laissent impressionner par les remous les plus minimes : on dit qu'ILS PERDENT LES PÉDALES...

Est-ce votre cas ?

Vos réponses à ces quelques questions vont vous le dire.



1. Quand vous êtes très en colère, vous arrive-t-il de casser quelque chose volontairement ?

2. Quand vous avez très envie de voir ce qu'il y a dans le paquet qu'on vient de vous offrir, dénouez-vous tranquillement la ficelle au lieu de la couper ?

3. L'orage vous rend-il plus nerveux ?

4. Dès que quelqu'un est en retard à un rendez-vous, trépignez-vous et pensez-vous à un accident ?

5. Vous endormez-vous, même s'il y a beaucoup de bruit ?

6. Êtes-vous furieux quand vous perdez (à un jeu, à une compétition sportive, etc.) ?

7. Sursautez-vous quand un moteur d'auto a un raté ?

8. Quand un camarade qui discute avec vous élève le ton, parlez-vous plus bas pour ramener le calme ?

9. Avez-vous peur des chiens et fuyez-vous quand ils viennent vers vous en jappant ?

10. Quand le numéro de téléphone que vous demandez n'est pas libre, le recomposez-

OUI
ou
NON



vous sur le cadran, sans perdre patience, jusqu'à ce que vous l'obteniez ?

11. Êtes-vous furieux quand quelqu'un vous prend pour un autre ?

12. Avez-vous un certain sentiment d'inquiétude (pour ne pas dire avez-vous peur ?) quand vous marchez la nuit, seul, dans un lieu désert ?

13. Êtes-vous aussitôt pleinement conscient quand on vous réveille brusquement ?

14. Quand vous êtes malade, imaginez-vous aussitôt que c'est grave ?

15. Pouvez-vous rester de bonne humeur, au milieu de gens qui sont, eux, de mauvaise humeur ?

16. Fermez-vous les yeux, au cinéma, au moment où l'action devient trop dramatique ?

17. Quand un agent de la force publique vous fait une réprimande, lui répondez-vous aussitôt d'un ton acerbe et violent ?

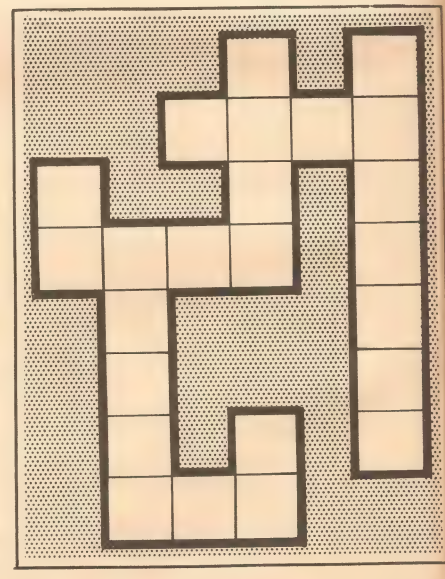
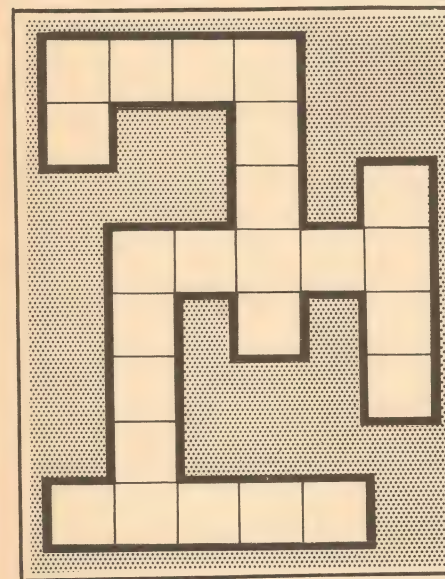
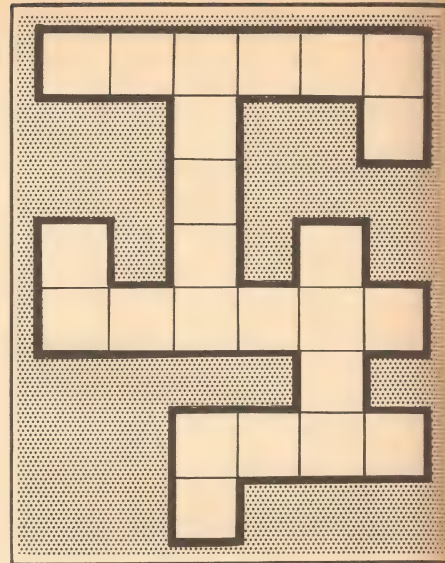
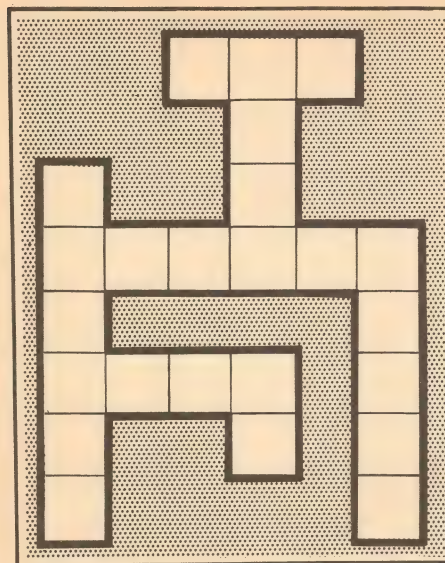
18. Pouvez-vous faire semblant de ne pas entendre quand un camarade vous dit des choses très désagréables ?

OUI
ou
NON

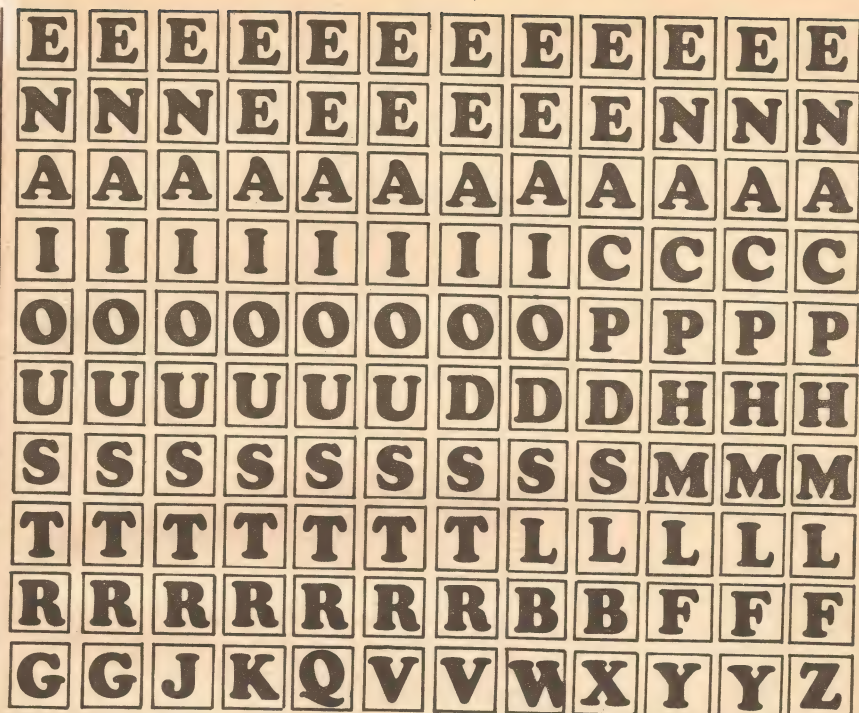
Marquez un point chaque fois que vous avez répondu « oui » à l'une des questions suivantes : 1, 3, 4, 6, 7, 9, 11, 12, 14, 16, 17.

Un point également pour « non » à : 2, 5, 8, 10, 13, 15, 18.

FAITES LE TOTAL DE VOS POINTS et allez vite aux solutions (en dernière page du Journal des Jeux) pour voir votre verdict.



(Tous droits réservés PIF et Roger Dal.)



un jeu nouveau : LE LOTALPHA

On peut jouer au lotalpha (loto alphabétique) à deux, trois ou quatre partenaires.

Chacun reçoit l'une des quatre plaques que l'on tire au sort. Elles ont toutes le même nombre de cases, mais les dispositions sont différentes.

Le jeu consiste à remplir les cases le plus vite possible en formant avec des lettres des mots figurant tous dans Le Petit Larousse Illustré.

Chaque concurrent puise à son tour une lettre dans le tas des lettres retournées (collez les lettres sur du carton pour qu'elles soient plus faciles à manier).

Celui qui a terminé sa grille le premier a gagné.

VOICI QUELQUES RÈGLES DE CE JEU

— Sont autorisés tous les mots figurant dans le dictionnaire, les adjectifs, les adverbess, les prépositions,

les conjonctions, etc., au singulier ou au pluriel. Les verbes ne sont admis qu'à l'infinitif.

— Si personne n'a réussi à terminer sa planche lorsque toutes les lettres sont utilisées (ou remplacées), le gagnant est celui qui a formé LE PLUS GRAND NOMBRE DE MOTS COMPLETS.

— On peut déplacer à volonté ses lettres sur sa propre planche au cours du jeu.

— On peut demander à changer une lettre qui ne convient pas. Dans ce cas on met la lettre rejetée à l'écart, on prend une nouvelle lettre dans le tas des lettres inversées ET ON LAISSE PASSER UN TOUR.

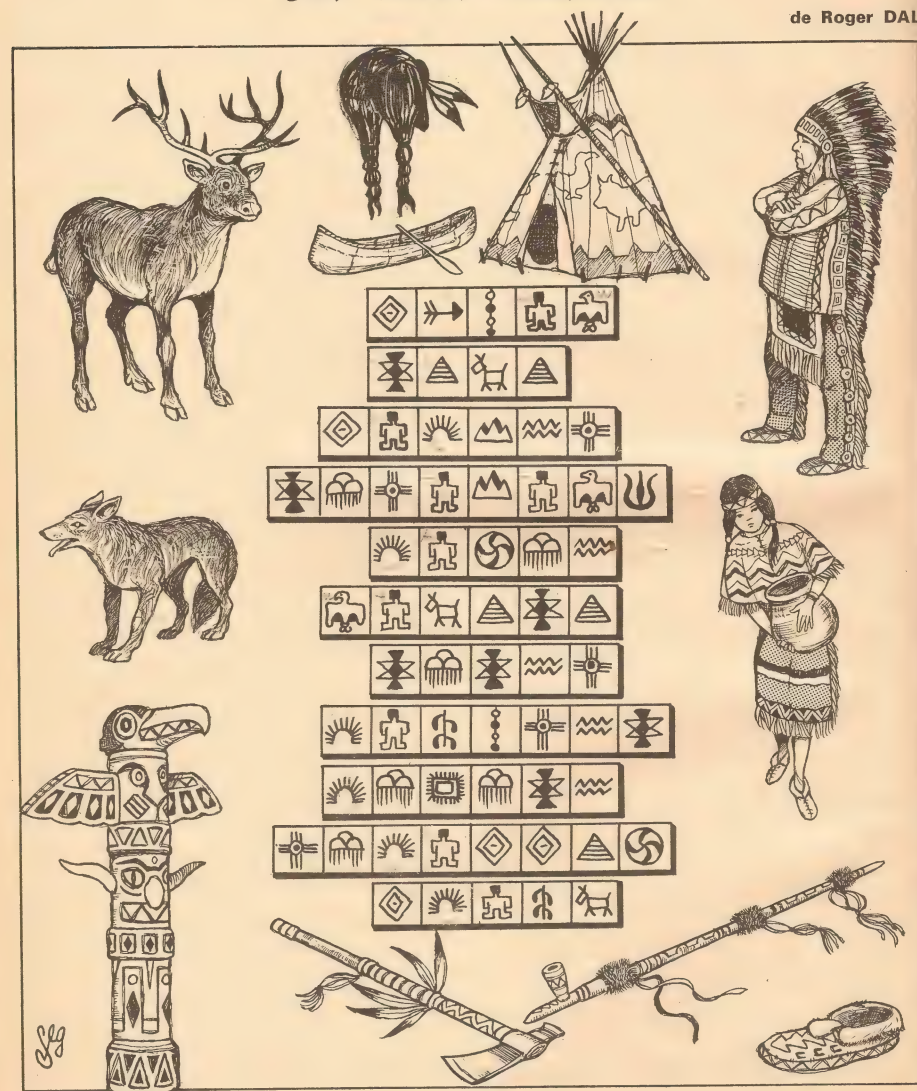
— On peut demander à échanger une lettre avec l'un de ses adversaires si celui-ci est consentant. Dans ce cas LE DEMANDEUR LAISSE PASSER UN TOUR.

— Les lettres rejetées par les joueurs ne peuvent en aucun cas être replacées dans le tas des lettres retournées. Elles sont éliminées durant toute la partie.

Le jeu-concours primé

Les mots indiens

de Roger DAL



Gagnez 250 F et un Télégraft

avec " LES MOTS INDIENS "

Sur les lignes horizontales de ce cryptogramme se trouvent des mots indiens.

Mais les lettres de ces mots ont été codées, c'est-à-dire qu'elles ont été remplacées par certains signes indiens traditionnels. La même lettre est toujours remplacée par le même signe.

L'aigle, par exemple, est toujours la lettre « W » et le soleil couchant est toujours la lettre « C », le petit bonhomme représente toujours la lettre « A ».

Pour gagner... il faut trouver ces mots.

Pour vous aider chaque mot est représenté, autour de la grille par le petit dessin correspondant.

Inscrivez les onze mots dans le bulletin-réponse.

Le gagnant sera celui qui, ayant trouvé les mots exacts, en aura donné la liste définissant le mieux les Indiens et se rapprochant le plus de celle du jury.

ATTENTION

Avant de commencer
lisez attentivement ce
RÈGLEMENT

Le gagnant sera celui qui fournira une liste de préférence semblable à celle qui aura été établie par un jury formé de : Georges RIEU, Rédacteur en chef, Roger DAL, Jean OLLIVIER, Roger LECUREUX.

S'il n'y a pas de liste exactement semblable à celle du jury parmi les réponses des concurrents, le gagnant sera celui qui aura fourni la liste la plus proche.

En cas d'ex aequo, le jury posera une question écrite aux lauréats pour les départager.

Il ne sera tenu compte que des réponses écrites sur le bulletin-réponse de « PIF ». Plusieurs envois sont admis, mais il faut qu'ils soient tous écrits sur un bulletin-réponse publié par « PIF ».

Inscrivez très lisiblement vos nom et adresse et les noms des animaux (tout cela en lettres majuscules).

Quand vous aurez bien rempli votre bulletin, découpez-le, placez-le sous enveloppe suffisamment affranchie et postez-le à l'adresse suivante :

LE JEU-PRIME DE « PIF », B. P. PARIS 90-10, N° 1253

où il devra parvenir avant le mardi 10 juin à minuit, le cachet de la poste faisant foi.

Il ne sera pas tenu compte des envois parvenant après cette date.

La solution et le nom du gagnant seront publiés dans le numéro 1259 du 14 juillet 1969.

Le fait de participer à ce jeu-concours implique, de la part des concurrents, l'acceptation pure et simple de ces règles ainsi que des décisions qui pourront être prises par le jury ci-dessus désigné.

Les membres du personnel des Editions Vaillant, de l'Imprimerie Montsouris, ainsi que leurs familles ne peuvent participer à ce concours.

BULLETIN - RÉPONSE

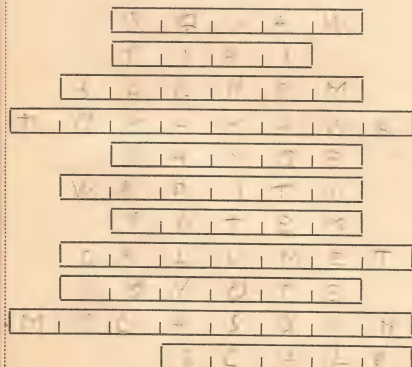
Découper suivant le pointillé.

NOM PRÉNOM AGE

RUE N°

VILLE DEPARTEMENT

LA GRILLE DÉCODÉE

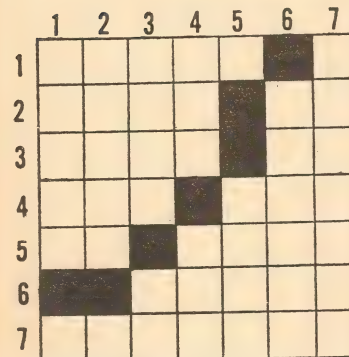


VOICI MA LISTE DÉFINISSANT LE MIEUX LES INDIENS

- 1^{re}
- 2^{me}
- 3^{me}
- 4^{me}
- 5^{me}
- 6^{me}
- 7^{me}
- 8^{me}
- 9^{me}
- 10^{me}
- 11^{me}

MOTS CROISÉS

" arbres et fruits "



HORIZONTALEMENT :

1. On le trouve généralement dans un verger quand il porte des fruits sélectionnés.
2. Arbre d'Afrique qui produit une espèce de noix - Fin d'infinif.
3. Obtenues - Symbolise un corps qui entre dans la composition du lait de chaulage.
4. Propre - Elle interdit le chapardage des fruits.
5. Sert à unir - Prêts à être cueillis.
6. On appelle ses fruits mureurs ou mûres sauvages.
7. Qualifie bien la position des branches d'un arbre poussant en espalier.

VERTICALEMENT :

1. Fruit sec à une seule graine, la noisette par exemple.
2. Servait à filer les fibres textiles autrefois.
3. Se dit d'un fruit trop mûr - Dieu du soleil au temps des Pharaons.
4. Coupé très court - Mou.
5. Fruit céleste que les cosmonautes « cueilleront » peut-être bientôt...
6. Peau d'arbre.
7. Délicieux fruits rouges qu'il faut chercher par terre, sous les feuilles.

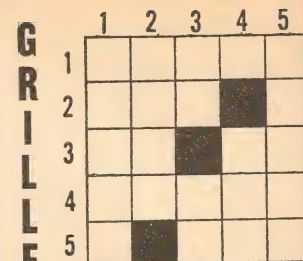
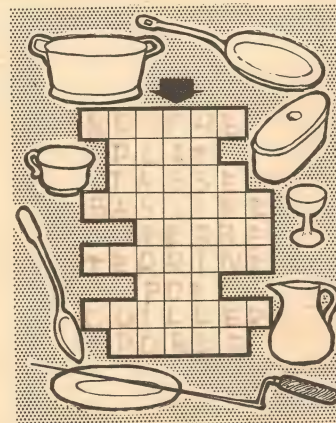
Solutions en dernière page du Journal des Jeux.

un acrostiche illustré

10 ustensiles pour 9

Trouvez tout d'abord les noms des neuf ustensiles qui entourent la grille, puis faites entrer les noms dans les rangées horizontales de la grille.

Si les noms sont exacts et bien placés vous allez pouvoir lire verticalement, dans la colonne marquée d'une flèche, le nom d'un dixième ustensile de cuisine.

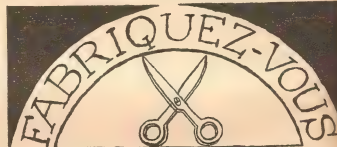


HORIZONTALEMENT :

1. Musée du porc.
2. Département dont le chef-lieu est Bourg-en-Bresse.
3. Abréviation qui signifie Route Nationale - Note de musique.
4. Il reçoit l'eau du caniveau.
5. Adjectif possessif.

VERTICALEMENT :

1. Endroits où l'on prend le train.
2. Sorte d'estrade sur laquelle combattent les boxeurs.
3. Pronom indéfini - Ils composent le squelette.
4. Transpire.
5. Elles succèdent aux jours.



LE JEU DU FRONTON

Munissez-vous d'une boîte de lessive A. Découpez soigneusement 3 côtés du couvercle.

Reproduisez 3 fois le couloir de descente B. Reproduisez le fronton C aux dimensions indiquées.

Découpez 3 carrés de 30 x 30 cm, G 5 côté face de la boîte A.

Découpez également dans le bas, à droite, un carré identique pour la récupération des boules perdantes.

Selon le modèle D, placez 9 obstacles F 4 qui traverseront l'épaisseur de la boîte A. Des allumettes serviront d'obstacles.

Piez et collez le fronton C 2.

Les pattes I sur l'arrière du couvercle A. à l'intérieur de la boîte A.

Collez un carton fort sous votre jeu qui le maintiendra en équilibre.

Collez un carton fort sous votre jeu qui le maintiendra en équilibre.

Collez un carton fort sous votre jeu qui le maintiendra en équilibre.

Collez un carton fort sous votre jeu qui le maintiendra en équilibre.

Collez un carton fort sous votre jeu qui le maintiendra en équilibre.

Collez un carton fort sous votre jeu qui le maintiendra en équilibre.

Collez un carton fort sous votre jeu qui le maintiendra en équilibre.

Collez un carton fort sous votre jeu qui le maintiendra en équilibre.

Collez un carton fort sous votre jeu qui le maintiendra en équilibre.

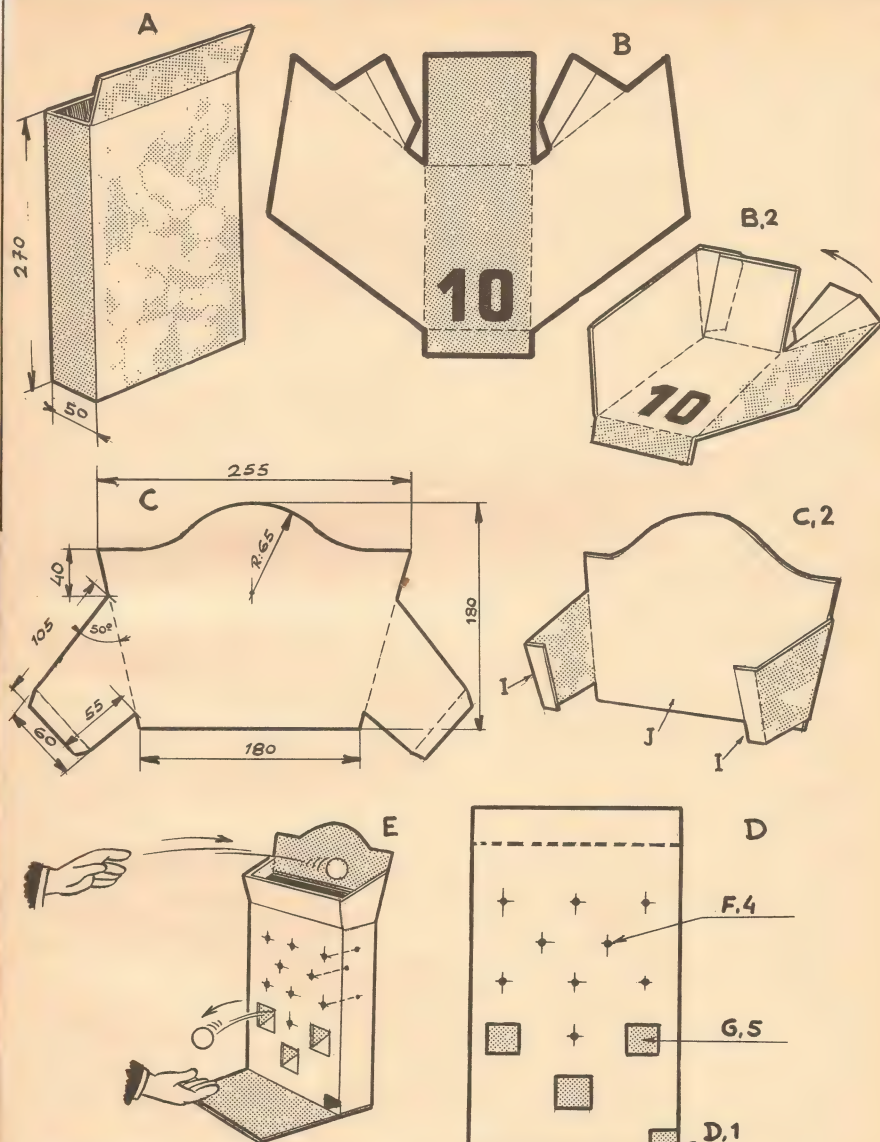
Collez un carton fort sous votre jeu qui le maintiendra en équilibre.

Collez un carton fort sous votre jeu qui le maintiendra en équilibre.

Collez un carton fort sous votre jeu qui le maintiendra en équilibre.

Collez un carton fort sous votre jeu qui le maintiendra en équilibre.

Collez un carton fort sous votre jeu qui le maintiendra en équilibre.



NICOLADON 18



ERREURS AU STUDIO TV

Le caméraman 2 a un fouet à la main gauche. — Il y a une manivelle de cinéma sur sa caméra. — L'homme du son n'a pas un micro mais un poisson au bout de sa perche. — Il n'y a pas de fil au micro central sur pied. — Il y a un oiseau sur l'objectif de la caméra 3. — L'un des baladins est vêtu en russe. — Le second a un chapeau de mousquetaire. Il a une jambe Louis XIII et une jambe Louis XIV. Il joue de la lyre. — Le troisième baladin a un pull-over à col roulé. — Le chat miaule avec les baladins. — La partition est à l'envers si l'on en juge par la position de la clef de « sol ». — Un des projecteurs est une lampe ancienne dit « quinquet ». — Ajoutons que les notes de musique ne volent généralement pas dans les airs.

CINEGRAMME

Un photographe ambulant arrête dans la rue un passant, le photographie puis lui remet le ticket qui lui permettra d'aller retirer la photo. Il photographie ensuite une jeune personne... Et c'est tout.

LE CINQ EN UN

1. Les anomalies. Du cerisier tombe un poireau mêlé aux fruits. — La bassine de confitures à trois anses. — La « cuisinière » met du sel dans ses confitures. — Le garçon qui pousse la brouette a mis ses bretelles devant derrière. — Le panier plein de pommes qui ne sont pas des fruits de cerisier ni des fruits de cette saison.
2. La casserole perdue est cachée dans l'une des coques formées par le nœud du tablier de la cuisinière.
3. Le puzzle. Croquis du soufflet reconstitué.



4. Six cerises seulement sont de la même grosseur. En partant de la gauche : la 1^{re}, la 4^e, la 7^e, la 11^e, la 15^e et la 18^e.
5. Les motifs qui vont ensemble : A et L - B et C - D et K - E et I - G et F - H et J.

TV BULLES

1. G. — 2. I. — 3. E. — 4. C. — 5. D. — 6. A. — 7. J. — 8. B. — 9. F. — 10. H.

LA BELLE ETOILE

Vingt triangles : deux grands, six moyens, douze petits.

L'ENIGME DE LUDOVIC

C'est l'homme à la casquette qui porte sous son caban un maillot de corps. Or, si sur les deux premiers dessins ce maillot est à l'endroit, large écharcure, sur le dernier dessin, donc dix minutes plus tard, il est à l'envers. L'homme s'est donc dévêtu et, dans sa hâte de se rhabiller, a remis son maillot dans le mauvais sens. Pourquoi donc, sinon pour plonger afin de récupérer le bracelet.

TEST : PERDEZ-VOUS LES PEDALES

— Si vous avez plus de 12 points, vous perdez facilement les pédales. Efforcez-vous de mieux vous contrôler : on peut apprendre à garder son sang-froid.

— Entre 6 et 12 points : tout va bien. Vous réagissez quand il le faut, mais vous savez conserver votre calme et ne pas réagir trop violemment quand cela n'en vaut pas la peine.

— Moins de six points, vous êtes parfaitement maître de vos nerfs. Mais il y a le revers de la médaille : les personnes qui ont des réactions plus rapides que les vôtres peuvent arriver au but avant vous (peut-être...).

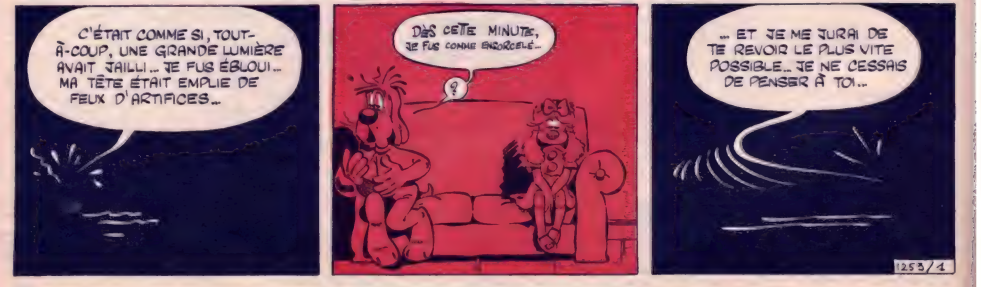
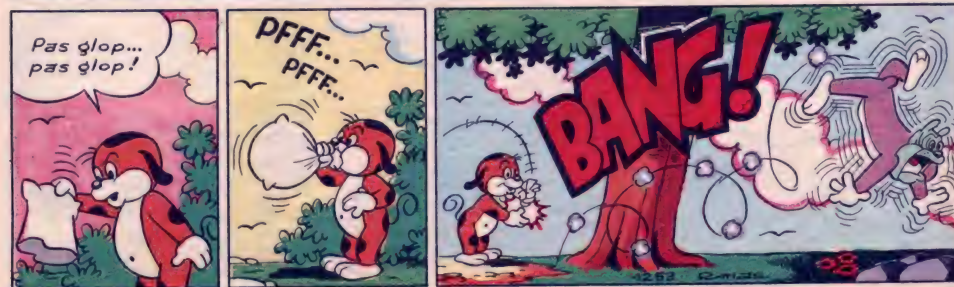
ACROSTICHE

Avec les mots suivants (de haut en bas) BROCHE, PLAT, TASSE, BASSINE, VERRE, TERRINE, POT, CUILLER, POELE, vous obtenez verticalement : CASSEROLE.

MOTS CROISES

« Arbres et fruits ».
Horizontalement : 1. ARBRE. — 2. KOLA. ER. — 3. EUES. CA. — 4. NET. LOI. — 5. ET. MURS. — 6. RONCE. — 7. ETALEES.
Verticalement : 1. AKENE. — 2. ROUET. — 3. BLET. RA. — 4. RAS. MOL. — 5. LUNE. — 6. ECORCE. — 7. FRAISES.

GRILLE FLASH
Horizontalement : 1. GROIN. — 2. AIN. — 3. RN. SI. — 4. EGOUT. — 5. SES.
Verticalement : 1. GARES. — 2. RING. — 3. ON. OS. — 4. SUE. — 5. NUITS.



...OU LA JOIE DE VIVRE

par GOTLIB



M. le magicien....

par

M. M.

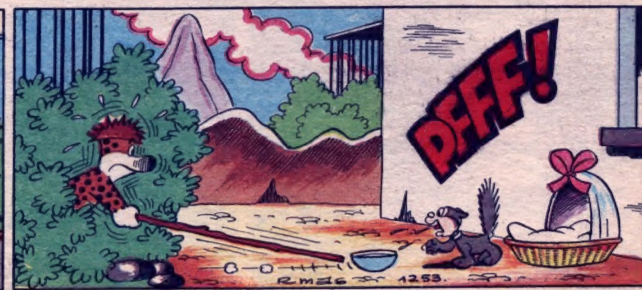
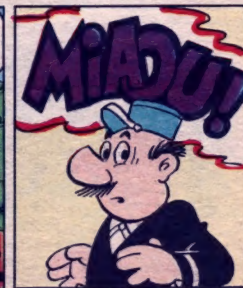
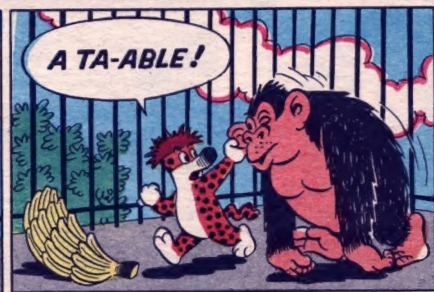
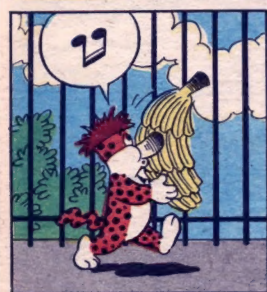




LÉO... bête à PART...

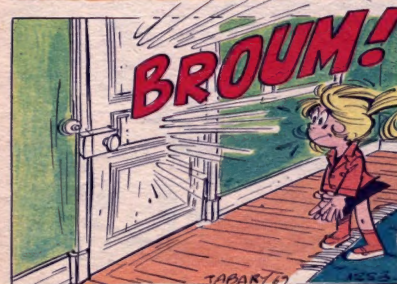
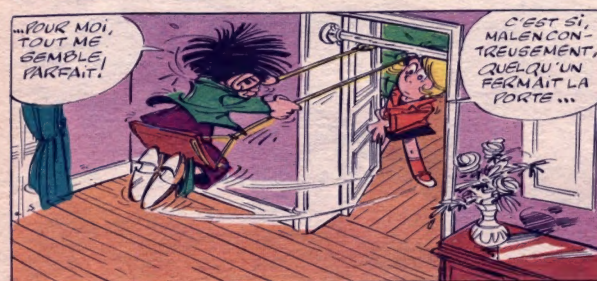
Scénario : SANI. MAS.

Dessin : MAS.

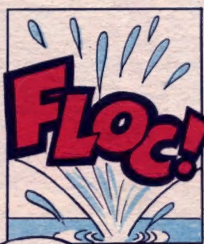


Les Jeudis de CORINNE et JEANNOT

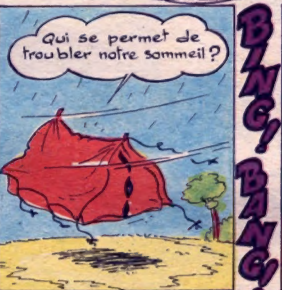
PAR TABARY.



COUIK



PLACID ET MUZO



Suite de la page 2.



Yves
MERCIER,
ANGERS :

« ... Je suis très content d'avoir gagné un SURF-RACER au jeu primé de « PIF » n° 1244. Je vous envoie ma photo comme vous me l'avez demandé. »

— Malheureusement la photo est arrivée un peu tard pour être publiée dans PIF 1250 quand nous avons publié les résultats du jeu primé. Toutefois, nous nous faisons un plaisir de la publier cette fois-ci en te disant encore bravo.

Claude JUVENEL, Estissac : « ... Mon gadget baromètre est plus sûr que la météo annoncée à la T.S.F... A propos des jeux primés, vous indiquez la liste type mais comment départagez-vous les concurrents ? »

— Pour le baromètre, tu es plus chanceux que Véronique... La liste-type a été établie par un jury souverain. Le gagnant est celui dont le classement se rapproche le plus de cette liste.

Chantal TSCHUDY, Wittenheim : « ... Je suis lectrice depuis six ans. Je trouve le nouveau « PIF » vraiment « sensass ». Mais je trouve que les jeux sont plutôt faits pour les garçons. »

— Ta remarque se discute. De nombreuses filles nous écrivent et disent qu'elles prennent un vif intérêt aux jeux... Ne nous dis-tu pas, toi-même, avoir fait tous les jeux primés... Mais nous tiendrons tout de même compte de ton observation.

Didier FERMENT, Paris-IV : « ... Les aventures potagères du Concombre Masqué sont vraiment délicieuses... »

— Et elles ne manquent pas de sel, n'est-ce pas ? Nous avons transmis ta lettre à notre ami Mandryka.

Nous remercions de leur courrier : Raymond TELLIER à VITRE, Monica VALESCU à BUCAREST (Roumanie), A. CALUINI à MARSEILLE, Gilles DELATRONCHETTE à ORLÉANS, M. Noëlle MALLIER à MENARS.



Du rire à l'aventure TOUT EN COMPLET

PIF CHEZ LES INDIENS :

Une aventure comique en
5 pages.

Un récit d'aventures en
vingt pages. RAGNAR, le
blond viking, noble et témé-
raire, qui défie hommes et
dieux « DANS LES CHAI-
NES ».

ARTHUR, le fantôme justi-
cier en sept pages, de retour
chez les TRISTUS-RIGO
LUS. Parviendra-t-il à dé-
couvrir l'arme qui rend les
Tristus invincibles ?

TEDDY TED. Récit d'aven-
tures de dix pages. Un
étrange personnage est
arrivé à Tombstone.

et, comme chaque semaine

LE CONCOMBRE MASQUE —
COUIK — NESTOR — PIFOU —
GAI-LURON — LEO-BETE A PART
— AILLEURS — PLACID ET
MUZO

Le journal des jeux de 16 pages
avec le jeu-concours primé qui
vous fera gagner 250 F plus un
magnifique cadeau.

et

LE GADGET-SURPRISE.

